平成７年２月28日発行（毎月２回15日、30日発行）
第10巻第３号通巻137号
昭和62年５月６日第３種郵便物許可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

28 FEBRUARY. 1995 No.137

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

独占公開！
X-MENで
ゴウキが使える!!

ゲーム超変革！
荒ぶる魂を奮い起こせ！
3大スクープ
ツインビーヤッホー!
マッハブレイカーズ
首領蜂

X-MEN
ギャラクシーファイト
スーパーリアル麻雀PV

怒濤の戦国時代到来！
生き残る術はこれだ!!
バーチャファイター2
真サムライスピリッツ
エーストライバー／バトルテック
ドリフトアウト'94／鉄拳
サイバーコマンド／ダライアス外伝
ガンバード
セガラリー・チャンピオンシップ
ニューゲームジャングル
サッカースーパースターズ
麻雀 同級生
グレート1000マイルズラリー
クイズ殿様の野望2／クイズシアター

特別付録
鉄拳ガイドブック

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック 第11回

1995
2.28
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen


キャッチ・ザ・ハート ―― TAITO®
まもなく異空間の扉が開く。
噂のステップムーブシステム搭載。
動きはよりリアルに、グラフィックは鮮やかに。
マップはさらに広大に、ダンジョンはアクティブに！
そして愛と感動を呼ぶマキシムとセレナの物語が、
ゲームを単なる冒険RPGで終わらせない。
パワーもスケールもアップしたエストⅡ。
きっと君も熱くなる。
特報！ゲームが10倍面白くなる
オフィシャルガイドブック遂に完成。
「エストポリス伝記Ⅱオフィシャルガイドブック」
2月より引換え開始。今すぐお店へ！
●詳しくはお申し込み店へお問い合わせください。
Estpolis II
エストポリス伝記
TM
遂に2月24日感動発売
スーパーファミコン用ROMカセット 価格9,980円（税別）
イラスト/KENJI ANDOU


レディストーカー
LADY STALKER
〜過去からの挑戦〜
驚異の3Dアクションだから、
すべてに息つくヒマもない。
ストーリー●じゃじゃ馬娘"レディ"のあまりのお転婆ぶりに手を焼いた父親は、やむなく彼女を幽閉。悶々とした生活の中で出会った「謎のデスランド島伝説」という書物に魅せられ運命は一変した。脱走を試み、やっと辿り着いた伝説の島で待っていたのは、想像を超えた冒険と、恐ろしい陰謀だった……。
■総監督……内藤 寛
■制作……クライマックス
スーパーファミコン用ROMカセット
4月1日真実発売！
CLIMAX ENTERTAINMENT
株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340
© TAITO CORP. 1995 ※消費税は含まれておりません。スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ツインビー今再び

元祖ツインビーがアーケードで出たのが今から10年前。ツインビー生誕10周年ってことで、新しいツインビーの新作登場である。

その名は「ツインビーヤッホー!!～ふしぎの国で大あばれ～」。

ヤッホー!!とかいうのがちょっと気さくな感じでグッドだよね（ホントか?）。

まあとにかく超新作のツインビーなんで、いきなり巻頭を飾って紹介しちゃいましょう!!

驚くなかれ！横画面タテシューだ！

まず見て驚くのが、画面がタテ画面ではないこと。

今までのツインビーがタテ画面だったのを考えると、ちょっとびっくり（除く家庭用）。しかしこれも時代の流れっていうんですかねえ、横画面でタテシューつうのも今や普通になってきた、のかな？

まあでも、見た感じ今までのツインビーと同じ感覚でプレイできそう。ツインビーやったことのある人だったら安心してプレイできるんじゃないかな？

もちろん今までのツインビーにはなかった新アイテムや新パワーアップもあって、ファンの人でも新鮮。

まあとにかく今日は画面写真とイラストをたっぷりもらっちゃったんで、まずは見てみください。

ストーリー

どんぶり島のはるか北、ファンタスティックアイランドにふしぎの国はありました。そこにはさまざまなふしぎな生き物が住んでいましたが、メロディ女王の奏でる「しあわせのハープ」の音色を聴くことによって、みんな平和に暮らしていました。

そんなある日のことです。ふしぎの国の領土をもっと広げたいと考えていたナンセンス大公はワンダー将軍とともにメロディ女王を幽閉し、「しあわせのハープ」を奪ってしまいました。そしてハープのパワーを使ってふしぎの国の生き物たちを煽動し、まわりの国々に対して侵略を始めました。

それを知ったふしぎの国の妖精フルートはツインビーたちの助けを求めるべく、どんぶり島へと飛び立ちました。途中、ワンダー将軍の軍隊に襲われて捕まってしまったのですが、何とか脱出、パトロール中のツインビーとウインビーに救助されました。

そしてフルートから異変を知らされたツインビーたちは、ナンセンス大公とワンダー将軍の野望を打ち砕くべく、ファンタスティックアイランドへと出撃したのです！

…と同時に、ツインビーたちの様子を探っていたワルモン博士も「しあわせのハープ」の持つパワーを手に入れるべく、動き出したのでした。



歌え！ツインビー！ヤッホー!?
ツインビーヤッホー！ ふしぎの国で大あばれ!! ™

コナミの超新作は、あのツインビーがアーケードに帰って来た！
その名も…ヤッホー!ヤ…ヤッホーすか？

担当：M.D.S.－ジョッキー★笹岡

登場人物紹介

ストーリーのほうは、けっこうライトな感じでよさげだったけど、登場キャラクターたちがこれまたよさげだ。

ツインビー&ライト、ウインビー&パステルはもうみんなおなじみ。

ここでは、ヤッホーのオリジナルの登場人物を紹介してみよう。

それぞれのキャラクターは、下段のイラストをてらし合わせてみれば一目瞭然だ。

●メロディ女王

ふしぎの国の女王。彼女の奏でるハープの音色はふしぎの国の生き物たちの心にやすらぎを与える。ナンセンス大公とワンダー将軍によりハープを奪われ、幽閉される。

●エース

若き天才パイロット。ワンダー将軍に育てられる。ナンセンス大公のやり方が間違っていると思いつつも、軍人として仕方なく戦っている。ワンダー将軍に捕まった妖精のフルートをこっそりと逃がす。ナンセンス私設防衛隊隊長。

●ナンセンス大公

ふしぎの国の大貴族で今回の黒幕。「全世界ふしぎの国化計画」を唱え、メロディ女王から奪ったハープのパワーとこの日のために編成していた私設軍隊を使って、まわりの国々を侵略している。口癖は「ナーンセンス!」。ペットにシカバネ（ふしぎの国の生き物）を飼っている。

●ワンダー将軍

ナンセンス私設軍隊の最高司令官。エースの育ての親。「全世界ふしぎの国化計画」を実現するためメロディ女王を幽閉、他国への侵略を始める。

●モスグリーン少佐

ナンセンス私設軍空中騎兵旅団の司令官。なかなか頭の回転の速い人間で、シシリア島侵攻作戦の先鋒を務める。

●カーキー大佐

ナンセンス私設軍機甲師団の司令官。シシリア島の遺跡に要塞を築く。たいそう自信家で自分にできないことは何もないと思っている。

●バルーン兄弟

カール・バルーン（兄）とマール・バルーン（弟）の双子の兄弟。自分たちと同じ形をしたロボットに乗り込んで戦う。ハープのパワーで操られている。



バルーン兄弟。ゲーム中ではボスとして登場する。

●フルート

メロディ女王に仕える妖精。ツインビーたちの助けを求めて、ファンタスティックアイランドを脱出する。途中、ワンダー将軍に捕まるが、エースに逃がしてもらう。

基本はやっぱりツインビーだ!

まず画面を見てもらおう。最初にも言ったとおり、横画面の、タテスクロールシューティングゲームだ。

ツインビーのことをよく知らない人もいるかもしれないので解説しよう。基本的にはレバーで自機を操作。ショットボタンで通常ショット。下にある砲台なんかは、ボムボタンを押してボムで攻撃だ。



ゲームの基本はやっぱりツインビーだ。

ふわふわ浮いている雲の中には、パワーアップのためのベルが入っている。雲を撃ってベルを出したら、ショットをどんどん当てることによってベルの色が変わっていく。黄色以外の色のベルを取れば、自機がパワーアップだ!

…と、ここまで。ツインビーをやったことある人なら、もうおなじみのシステムだね。

ここからが新しいシステム!

今回は、ため撃ち攻撃が何種類かの中から選べるようになったのだ。ゲームスタート時に選べるぞ。

●ためショット

出たな一ツインビーのものと同じ。ショットボタンを押し続けてはなすことで、強力

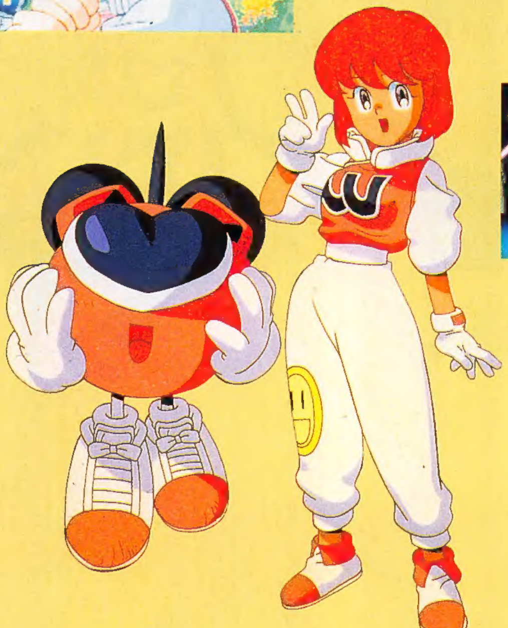


こんな感じのセレクト画面が出てくる。好きなタイプをセレクト。

キャラクター紹介

○ウインビー&パステル







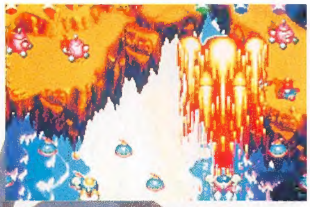
○ツインビー&ライト





なショットを撃つことができる。敵を貫通し、まとめて倒すことができ、味方プレイヤーに当てるとはじき飛ばすことができる。

●ためパンチ


これは「出たピー」のときと同じためショットだね。

これもショットボタンでためると出せる。ツインビーは右手、ウインビーは左手でパンチを出す。敵だけではなく敵の弾も消せるので、使いこなせば強いかも？腕がなくなるとパンチできなくなるので注意。これも味方に当てるとはじき飛ばせる。

●ためぶんしん

なんと、ベルを取らないと付かないハズのぶんしんが、ショットボタンを押してるだけで付く。復活のときなどに非常にありがたーいため攻撃である。さらに溜めれば分身を飛ばせるのだ。攻撃よりも防御を重視した装備。

●ためバクダン

ショットボタンのためで、最大8発同時にボムが撃てる（腕がなくても可）。地上物がたくさんある所では強そう。でも対空はチト不安…。

※あと、今回は操作方法もゲームスタート時に選ぶことができる。ショットとボムを一緒のボタンにするか、別々のボタンにするかだ。これも好みで選んでね。

ほかにも、パワーアップやアイテムがいろいろあるのだが、いっぱいありすぎて紹介できないので、それはまた次の回に。



これが操作のセレクト。どっちでも好きなの選んで。

デモ画面がパワーアップ！ 今回はゲーム中にもしゃべる！ オープニングは歌う！

ここからはヤッホーになっていちだんとパワーアップした演出面の紹介をしよう。

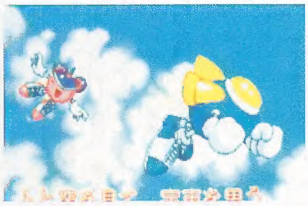
まず、デモ画面。今回も各面クリアごとにデモ画面が挿入され、アニメーションする。

そしてプレイ中にも、ボスが登場したりすると、ツインビーたちとボスとの会話が入るのだ。もちろん、声優さんは、ツインビーパラダイスでもおなじみのあの声優さんたちが声を担当しているぞ。なんとも心にくい配慮がなされているね。


面クリア時のデモ。ディフォルメされたボスがカワイイ。


これもクリアデモより。パステルちゃんは何と言ってるのかな？

さらに、今回のツインビーは、タイトルのあとのデモ画面で歌が流れるのだー しかも歌っているのは國府田マリ子さん。これで「なぜマリ子嬢が出てなーい！」とお嘆きの貴兄も大丈夫だ（何が？）。


こういった感じでアニメーションしながら歌が流れる。

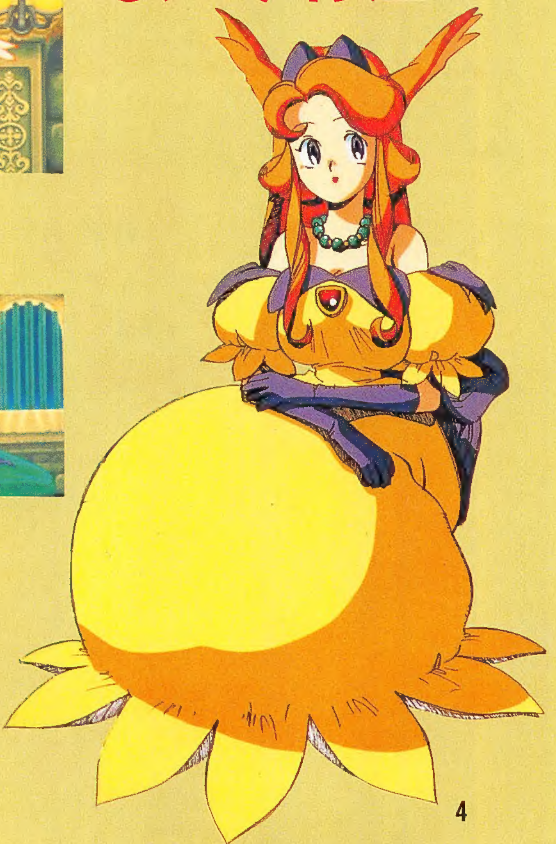
ステージ紹介

ちょっと気が早いけど、ステージ紹介をしちゃおう。これでイメージをふくらましてくれ。

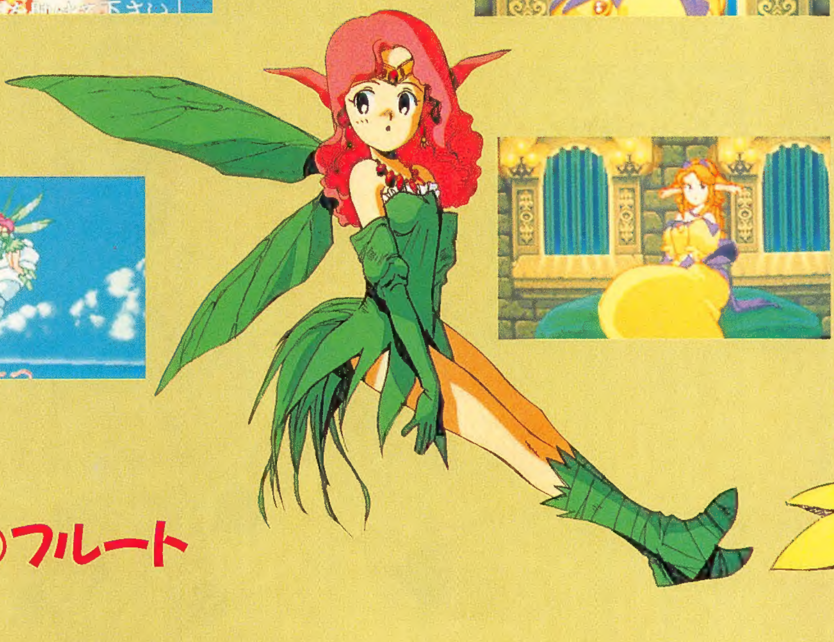




○メロディ女王







○フルート

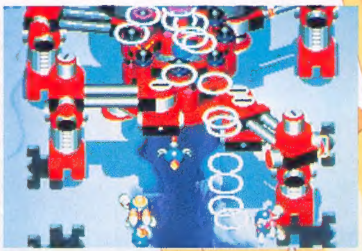
スクープ/ツインビーヤッホー！

●ステージ1　シシリア島
平和なこの島もナンセンス大公の攻撃を受けていた。シシリア島の平和を取り戻すべく、ツインビーたちはモスグリーン少佐の部隊に戦いを挑む。
ボスは、空中要塞「パラソルポピンズ」。



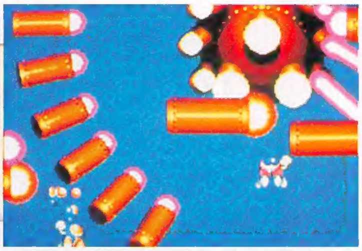
パラソルを飛ばして攻撃してくるのだ。

●ステージ2　遺跡
シシリアの街からファンタスティックアイランドへ向かうツインビーたち。しかし古代遺跡はすでにカーキー大佐の部隊により、要塞と化していた！
ボスは、多足戦車「ファンファン」。



こいつは風を起こして自機を押し戻そうとしてくる。

●ステージ3
シシリア島を解放したツインビーたち。そこへ突如現れたのはワルモン博士の飛空艇。
小型戦闘機と大型飛空艇の戦いが展開される！
ボスは、大型飛空艇「ビスマルク」。



この攻撃が避けられるのかぁー!!

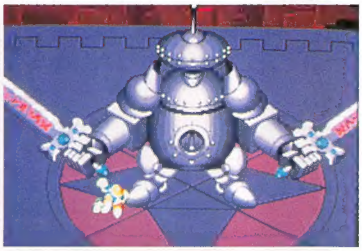
●ステージ4
ついにファンタスティックアイランドに到着したツインビーたち。しかしそこにはふしぎの国のふしぎな生き物が待ち構えていた！



このステージは背景がキレイ。

ボスは、さっき紹介したバルーンブラザーズだ。

●ステージ5
ツインビーたちは、ナンセンス大公のいるふしぎの宮殿へと突入。それを迎え撃つワンダー将軍の主力部隊。ここに最大の決戦の火蓋が切られた！



なかなかデカイボス。強そうだ。

ボスは、中ボスに重装甲パワードスーツ「ワンダーワンダフル」ボスに、ナンセンス専用からくりマシーン「エレキドールエミリー」。



こいつの攻撃は「ときめきレーザー」と「メモリアルミサイル」。ちょっと恥ずかしい攻撃だ(笑)。

というわけで、今回はここまで、次回をお楽しみに！

ツインビーヤッホー GAME LIVE

ツインビーヤッホー！のゲームイベントが2月11日(土)に開催されるぞ。もちろん、我らのアイドル国府田マリ子さんもくる！
1月30日ごろから2月10日まで、埼玉県の上尾にあるチルコポルトに置いてある「ツインビーヤッホー」をプレイした人が参加できるのだ。プレイするときは必ずプレイカードをもらってね。カードがなくなり次第、締め切りになるよ。詳しくはチルコポルト上尾2階のカウンターできいてね。
イベント内容は予選を勝ち抜いたプレイヤー（1/30～2/10までのハイスコアベスト3）による決勝大会、国府田マリ子さんのライブ、クイズ大会などと盛りだくさん！これは行くしかっ！
時間は1回目が午後1時開場の1時30分開演、2回目が午後4時開場の4時30分開演だ。



発売：キングレコード。1000円。

※ゲーム基板の発送上の都合で、イベント開始日が遅れる可能性もあります。





○右からエース
モスグリーン少佐
カーキー大佐
ナンセンス大公
ワンダー将軍

スクープ!!

究極超人、再び集う!

MACH BREAKERS

Numan Athletics 2

マッハブレイカーズ

遂にベールを脱いだ「ニューマンアスレチックス」の続編。今回も熱い競技が目白押し!!

担当：立衆多

我々はこのときを待っていた 究極超人リターンズ

超人たちのとんでもない競技、といえば知らぬ人はいないであろう。あの体育会系ゲーム「ニューマンアスレチックス」が、さらにグレードアップして帰ってきたぞ。その名も「マッハブレイカーズ」(音速を打ち破る者たち)だ。

前作は4キャラ8種目だったのに対し、今回はなんと7キャラ12種目もある。また指のタコが痛む日々が続きそうだね！



個性豊かな7人の超人たち。君なら誰を使う?

超人ストーリー

時は2079年、とどまるところを知らない科学の進歩・自然破壊、地球は加速し続けていた。

そんなとき、人間の中に突然変異により数パーセントの確率で超人(ニューマン)が出現するようになった。あるものは生まれつき、またある者は偶発的に力が発動することもあった。しかし、凡人とは異質の能力を持ち合わせるニューマンを、人々はあたりまえのように差別し遠ざけるのであった。

そのような事態を打開し、また世界にニューマンのすばらしさ・可能性を広げるために世界中の政界・財界人が一堂に集い世界超人委員会が発足、初の超人オリンピックである「ニューマンアスレチックス」を開催することになったのである。

この「ニューマンアスレチックス」は世界各所に超人の正しい認識を広げるため世界転戦という異例の措置をとった。

おかげで、初の超人オリンピックである「ニューマンアスレチックス」は大好評のうちに閉会。興行収入も破格の額が集まり、超人の地位向上に大きく貢献したのだった。

大会から1カ月後、世界を震撼させた超人オリンピック「ニューマンアスレチックス」の興奮も薄れようとしている頃、再び超人オリンピックを開催しようという動きが超人委員会の中で起こるのであった。

大会規模も世界大会として全世界に正式に認可を受け、前大会の規模をはるかに凌駕するものを10年後に開催、それ以後10年に1度の間隔で開催されることが決定された。

今度は一つの島をまるごと大会のために改造し大会会場とリゾート地を合体、世界ネットで大々的に放送をおくる戦略もたてられた。

大会名は前回の大会をはるかに上回るという意味を込めて「マッハブレイカーズ(音速を打ち破る者たち)」と命名。委員会名を新たにマッハ委員会と改名し、大会会場となる島はマッハアイランドと呼ばれるようになった。

各国の超人たちを集めニューマンアスレチックスの競技で予選を行い、厳選に厳選を重ねて7人を選出(うち1人は飛び入り参加)。

海・山・空などの大自然を、はたまたハイテクビル群を縦横無尽に使用して行われる空前絶後の大競技会にこの7人は挑むこととなる。

こうして、2089年8月、夏真っ盛りのマッハアイランドで10年に1度開催される超人オリンピック「マッハブレイカーズ」は華々しく開催されるのであった。

ちなみに7人の選手たちはこの大会でどのような競技が待っているのか、どのような仕打ちにあうかまったく知らされていない…。

超人競技種目解説

①マキシマムスピード

この競技用に改築された高速道路で、1kmにわたって繰り広げられる疾走競技。ただ走るだけといったオーソドックスな競技であるが、初日のこの競技を通過しないと、マッハブレイカーズとしては失格となる、という意味では非常に重要な競技である。



スタート直前、嵐の前の静けさ。



ゴール前のデッドヒート。超人たちのオーラが迫力満点!

②アイスクラッシャー

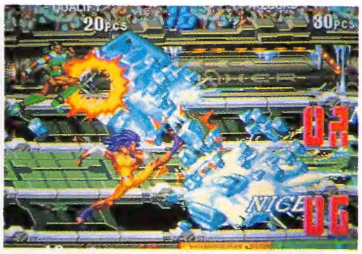
競技場に設置してある高速ベルトコンベア上に次々と置かれていく巨大氷柱。

この巨大氷柱を所定の時間内にどれだけ破壊できるかを競う競技である。

氷との間合いをうまくはからないと氷と激突、タイムロスとなってしまう。



おおっ、遠くにおわす２人は…って横向くヒマはないか。

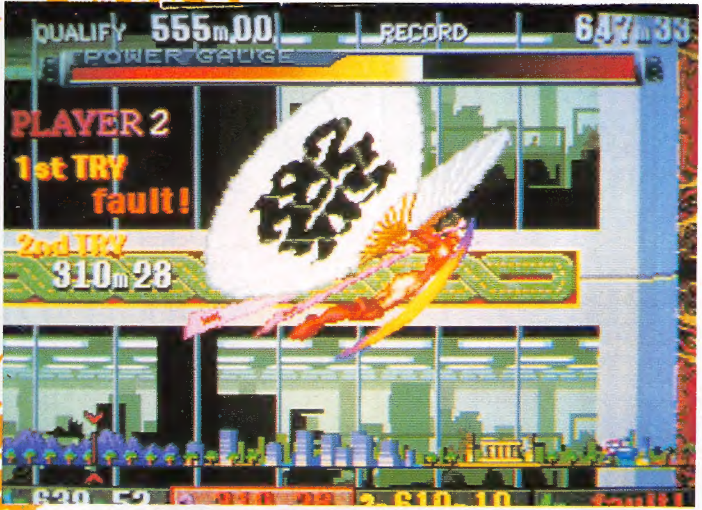


ＮＩＣＥの表示がどことなく懐かしい。

③ハイパーグライダー

大型特設ジャンプ台上をスケートボードに乗って猛スピードで滑走、アーチ先端部分でジャンプし滑空態勢をとる。ジャンプしてからどのぐらいの距離を滑空できたかを競う競技である。

滑空態勢中に体に抵抗をうけ、揚力を得ると距離をかせぐことができる。



それっ、V字スタイルでK点越えだ！美しすぎる。

④モンスタードラッグ

競技場である街中には今大会用に飼育されている巨大怪獣が居すわっている。

この巨大怪獣に取りつけられた牽引用ワイヤーを引っ張って、所定の時間内に街中をどれだけ引っ張りまわせるかといった競技内容である。

規定の距離以上引っ張らないと怒った怪獣に踏みつぶされる運命をたどることになる。


♪あ引っ張れ〜、引っ張れ〜。下ネタ失礼しました。

⑤ビーストホール

横穴状洞窟の最深部から出口に向かって脱出。脱出中には洞窟の奥から多数のビーストが出現する。

それぞれのビーストにはポイントが設定してあり、遠くで撃退すればするほどポイントは高くなっている。

この出現するビーストを撃退し、より高得点をあげて脱出する競技である。

万が一ビーストに捕獲されてしまうと、洞窟の奥へと連れ去られてしまう。

⑥ボムズアウェイ

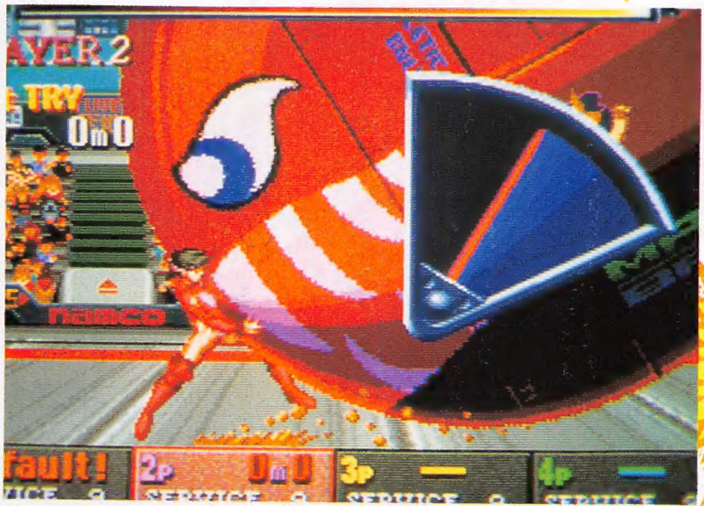
競技会場に突如飛来してくる超特大爆弾。

これをタイミングよく受け止め、投げ返し角度を決定し思い切り投げ返す。

受け止めた爆弾をどこまで投げ返せたかを競技する。



それにしても誰なんだ、こんなバケモノ飼育したのは!!



こ、こんなのが爆発したら観客は生き残れるのか!



アラ、ちょっと力みすぎたかしら。

不運にも爆弾を受け止め損ねると、辺り一面ケシズミとなってしまう。

⑦フューチャーゲート

競技会場に3カ所設置されたターゲット射出場。

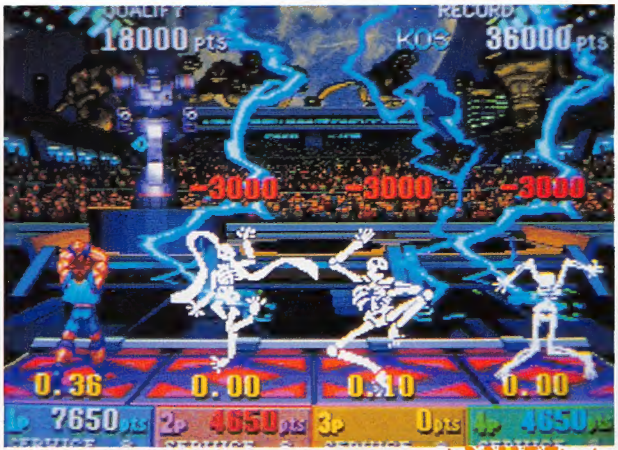
そこから射出されるターゲットをできるだけ素早く撃破する。素早く撃破すればするほどポイントは高い。

所定の時間内にどれだけ高いポイントをあげられるかを競う競技である。

たまに出現するダミーを誤って撃破すると落雷にあって減点される。



気合をためて、とにかく撃て撃て!



ダミーを撃つとこのとおり。まさにシビレステッキ状態…。

⑧スーパースタント

ビル街中央に特設されている滑走路。その滑走路の端から爆走してくるFタイプカーにダッシュして接近。

ギリギリまで引きつけた後にジャンプ、Fタイプカーに着手し高速回転宙返りを行う。何回転宙返りできたかを競う競技である。

引きつけすぎてFタイプカーに激突しないように要注意。



車に跳馬がついてたりする。誰が考えるんだこんなの…。

⑨ディープダイバー

青々ときらめく洋上に浮かぶ競技会場。

そこから海底に向かいダイビング、できるだけ深く潜って酸素が尽きる前に海上へ戻ってくる。

なるべく深くまで潜って生還した者が勝ち、といった競技である。

無理をして会場に脱出できないと無惨にも溺れてしまうので注意。



超人は水圧にも強かった。彼らの肺活量は底なしか!?

⑩ラピッドジャンプ

灼熱の溶岩流地帯に設定されている競技場。

スタート地点からフロート上を次々とジャンプしてゴール地点を目指す。ゴールまでいかに早く到達できるかといった競技である。

フロートが溶岩流に沈みきる寸前まで粘ってジャンプすると、より遠くへ素早くジャンプができる。

粘りすぎると滑り落ちて溶岩魚に食べられてしまう。

⑪ブロックバスター

見晴らしのよい高台上に設置された競技場。

そこに積み上げられたブロックを、アタックして下から打ち出していく。すべてのブロックをできるだけ早く打ち



それぞれに力を誇示する超人たち。彼らに疲れは無縁か…。



旧タワートッパーを超えるか?白熱、灼熱のジャンプ大会。

出し終える競技である。
所定の時間をオーバーしてもなお打ち出し終えていないと上からブロックが落下してきて潰されてしまう。

⑫グランドスパイク
上空800mの位置に浮遊している競技場。
そこからスカイダイブ、一気に大地にアタックをする。
アタックした大地にどれだけヒビを入れられたかを競う競技である。
うまくタイミングを合わせないと大地に叩きつけられてしまう。



孤独にスカイダイブ。岩がいくつあっても足りなさそう。

超人紹介

摩天楼のイナズマ！
ジョニー・サンダース
スピード、パワー共にバランスのとれた選手。直情的でケンカっ早い。トレードマークはカミナリ頭。

大江戸スーパーガール！
コトブキ・マコト(寿真)
日本代表。どちらかというとスピードタイプの選手。お祭り大好きというチャキチャキの江戸っ子。

南国のエクスタシー！
マイケル・フレッチャー
しなやかなバネを生かしたパワータイプの選手。レゲエをこよなく愛する超一流のミュージシャンでもある。

情熱のスピードスター！
ソフィア・レイリー
バランスのとれた能力で勝負する褐色の美人選手。20カ国語を巧みに操る聡明さも兼ね備えている。

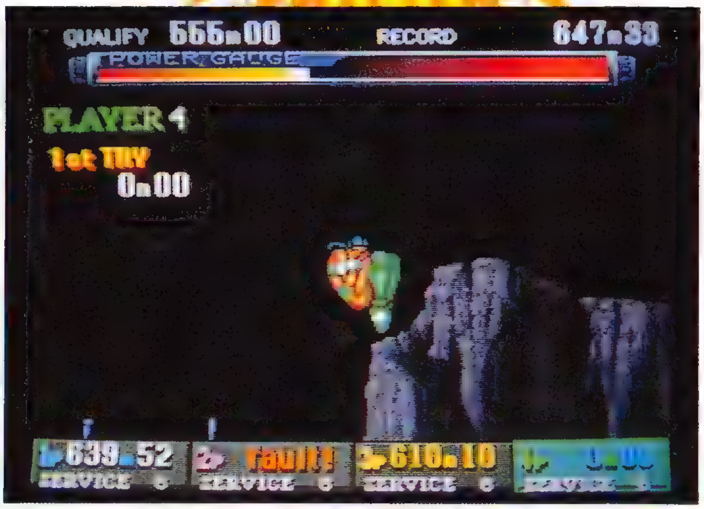
金髪の重戦車！
カール・バイセマン
きこりを職業とするパワーファイター。頭を使うことは大の苦手な金髪リーゼントのジャーマンだ。

謎の超仙人！
マサラ・ティッカ・マサラ
インドの山奥で修行に励んでいた仙人。小柄な体をスピードで補う。ちょっとスケベで食いしん坊なのが玉にキズ。

音速の肉弾！
ロン・ルイファン
波打つおなかで相手を圧倒するパワータイプの選手。中華料理店経営。おなかには顔が描いてある。



あたいについといで！



目指せ、ワールドレコード！

女王蜂はいないのか～?

首領蜂 ドンパチ

スクープ!

ATLUSが放つ爽快感あふれるボンバータイプのシューティング。撃って撃って撃ちまくれ!

担当：GYU

豪血寺シリーズでおなじみのアトラスの新作はナント縦シューだ!

豪血寺一族で今、ノリにノッているアトラスから、ボンバータイプの新作シューティングゲームが登場する。いろいろなフューチャーや親切なシステムが光るこのゲームの名は〝首領蜂（ドンパチ）〟!

ストーリー

『諸君、今回もよく集まってくれた…』。

首領（ドン）の第一声は、必ずこれだ。

『任務は言うまでもない。従来どおり徹底的にやってもらいたい。何度も言うようだが、この任務はすべて我が軍隊のためなのだ。この任務のおかげで、我が軍隊は幾度となく実戦経験を積み、さらなる軍備の強化がなされてきた。この強力な軍隊があるのも君たちのおかげなのだ』

異星人の名を借りた襲撃。そう、オレたちの任務とは、我が軍隊を襲撃するというものだ。確かに軍備はその都度強化され、優秀な兵隊たちが残るようになっていった。結果として軍隊そのものは、襲撃される度により強力な軍隊へと変化していったのである。

『首領、我々よりも軍隊のほうが、戦力的に上回ってしまうことはないのですか?』

『それは、ありえん。君たちは我が軍隊の中から極秘に選ばれた戦闘のエキスパートなのだ。しかも、君たち自身襲撃のたびに腕を上げているではないか。何も気にすることはない』

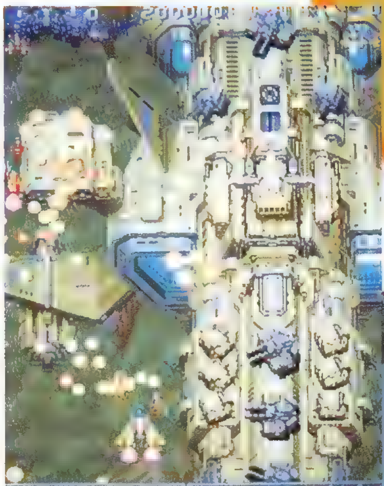
しかし、この軍隊はいずれオレたちの想像をはるかに超えるものになりはしないだろうか?

『今回も我が軍隊の壊滅を願って…。よろしく頼む』

この任務に終わりはあるのだろうか。終わりがあるとすれば、我々の死なのか…。

『出撃!我が軍隊を壊滅せよ!我が軍隊のために!』

『彼らの存在が脅威に変わるとき、我が軍隊の真価が問われるのかもしれん…』



見ばえのするこのデカキャラ!



これが〝我が軍隊〟だ!

HOW TO PLAY! ゲームの仕様とその操作について

興味深いこのゲームのストーリーはとりあえず置いといて、このゲームのシステムは基本的に縦画面縦スクロールで、左右にも多少任意でスクロールし、2P同時プレイ(もしくは途中参加)が可能だ。

そして、使用する自機は、3種類あるうちから1種類選択できる。それぞれの自機にはオプションのショットに大きな違いがあるので、自分に合った機体を選ぼう。

操作は8方向レバー、2ボタン。レバーで自機の移動、Aボタンで自機とオプションのショットまたはレーザーの発射、およびオプションの合体または解除、Bボタンでボンバーの発射を行う。どうやらAボタンの使い方にこのゲームの秘訣がありそうだ。

気になるところの自機の復活だが、その場で無敵再スタートとなり、自機とオプションのショット、およびレーザーは最弱になってしまうが、POWERアイテムをストックした状態でミスしたならば、ストックは保存されているぞ。こういったささやかな気遣い

パワーアップは5段階。





2人同時も楽しめそうだ。

がこのゲームにテンポのよさを与えているのだろう。

シンプルなPOWERUPシステム アイテムを取りまくれ!

●POWER
1個とるとストックされ、2個取ると自機とオプションのショット、およびレーザーが1段階パワーアップすると、ストックはなくなるぞ。パワーアップのレベルは5段階。最強の段階でPOWERアイテムを取ると、1個目はストックされ、2個目以降は得点になる。高得点を狙うなら、このフューチャーは見のがせないね。

●BOMBER
取るとボンバーの数が一個加算される。これも最大ストック数以降に取れれば得点になるぞ。

光る新オプションシステムとマルチボンバー Aボタンを使い分けろ!

●**新オプションシステム**
このゲームの独創的な部分としてオプションのシステムがある。オプションはどの自機にも**最初から標準装備**されていて、ミスしてもなくなることがないので初心者でも非常にとっつきやすいだろう。ただし、オプション自体で敵を殺したり、敵弾を防ぐことはできないので、注意しよう。
オプションのショットは自機のタイプによってそれぞれ特徴を持っている。

〈TYPE-A〉
Aボタンを押すとオプションがZ軸回転しながら弾を撃つ。

〈TYPE-B〉
Aボタンを押すとオプションの弾はレバーがニュートラルの場合なら真上に、レバーが左右のどちらかに入力されている場合なら移動する側のオプションがその方向に段々傾きながら弾を撃つ（反対側のオプションは真上に撃ち続けるぞ。ただし、どんなときでもレバーがニュートラルに入力されれば、元にもどる。

〈TYPE-C〉
Aボタンを押すと前方へ扇状に弾を撃つ。
この3種類のオプションのショットを基準に自分に合った機体を見つけよう。



色は違うが性能は同じ。



Aボタンを押しっぱなしにして、

レーザー発射!



そしてもう1つ。このオプションシステムの特徴として、オプションレーザーがある。グラフィックに違いはあるが、基本的にどれも同じ性能を持っている。**使い方はAボタンを押しっぱなし**にすると自機の前方にオプションが集まりだし、2つのオプションが合体するとレーザーが発射される。レーザーはザコなどには貫通し、ある程度耐久力のある敵に対しては貫通しないが、大ダメージを与えるので使わない手はないぞ。
先ほどからオプションのことばかり触れてきたが、自機のショットもセミオート連射なので、Aボタンの使い分けも楽なハズだ。

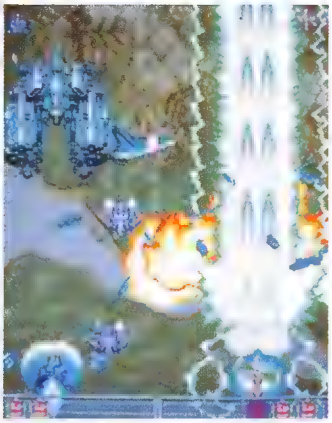
●**マルチボンバーシステム**
もう一つの目玉である、このマルチボンバーシステムもAボタンの使い分けが影響してくる。マルチボンバーシステムとは、自機のオプションがショットとレーザーのどちらの武器を使っているかで、2種類に変化するからである。

〈スプレッドボンバー〉
ショット使用時にBボタンを押すと自機の少し前方に発射され、発射されると自機が無敵になる。また、全画面の敵弾の消去、および**すべての敵へ均等に少量のダメージを与える**などの効果がある。

〈レーザーボンバー〉
レーザー使用時にBボタンを押すと自機の前方に強力なレーザーが発射され、これも自機の無敵、全画面の敵弾の消去、および**レーザーに触れた敵へ大ダメージを与える**などの効果がある。
また、面白いことにこのゲームのボンバーの最大ストック数は最初は最大3発だが、**ある一定回数ボンバーを使うと、その最大ストック数が増える**というところである。ただしボンバーの最大ストック数を1つも増やさないでいると、面クリアする度に特別なボーナスが入ることも付け加えておこう。

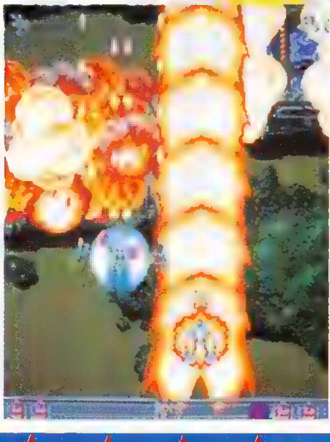


おなじみのボンバー。



これがレーザーボンバー!

レーザーボンバーのほうが威力が、高いぞ!



待ちに待った彼らが遂に帰ってきた!

昨年、東〇プランの倒産、アイレムのアーケードからの撤退などショッキングなニュースが多かったが、このゲームはその東〇プランの元開発の方々が作ったゲームなのだ。東〇の縦シューのファンだったプレイヤーにとって最高のプレゼントになりそうなこのゲーム。これからのアトラスは注目度(大)だぞ!



このゲームは期待度(大)だ。

MARVEL COMICS

豪鬼コマンド独占公開!!

X-MEN

隠し技の公開をはじめ、対戦を中心とした徹底攻略。

CHILDREN OF THE ATOM

X-MENにまで登場!!
招かれざる客
ゲストキャラクター 豪鬼が乱入!!

ゲームの境を越えて、スーパーストⅡエックスの豪鬼が出現。いま、対CPU戦の第6試合がアツイ!!

担当:ゴウキなら任せなさい♡N. O

ちまたで、「スーパーストⅡエックスのヤツが出てくる」というウワサを聞いたことはあると思う。

そう、ヤツ…豪鬼がこの「X－MEN」のボーナスゲストキャラとして登場するぞ。

豪鬼は、大きく分けて出現に2通りある。まず1Pでプレイ（つまりCPU戦だ）をしていた場合、そして対戦の間に登場する場合だ。

くわしい条件は表①を見てもらおう…。実にこんな多くの条件をクリアしなければならないのである。

さて…その豪鬼、スーパーストⅡエックスで持っていた必殺技は全部そろっている。各通常技ももちろん、ストⅡ時代での性能に加え、このX－MENに即した機能がプラスアルファされている。ストⅡではつながらないはずの小・中・大攻撃が連打でつながってくれる。さらに、すべての通常技にキャンセルがかかるのも大きい。

また、X－MENでの特殊攻撃、ハイパーエックスも2種類持っていることが確認された。ひとつは昇龍裂破のような技。もうひとつはどうやら真空波動拳である。

さすがにCPUが操るだけあって、的確な反応をもとに襲ってくる。

これは未確認だが、X－MEN用に新たにつけ足されたグラフィックがあり、この中には新必殺技も追加されているという情報もある。

一番の問題なのが、なぜ彼がX－MENの世界に登場するのか…それは一切、謎のベールに包まれたままだ。くわしいことが判明したらこのページ以降でお伝えしようと思う。お楽しみに!!

「豪鬼」出現条件

●CPU戦で6人目のとき
- オートマチックでない。
- コンティニューしていない。
- ファーストアタックを全ラウンドとる。
- ハイパーXを全ラウンドの2分の1あてる。
- 全ラウンド勝利する。
- それぞれに設定されたコンボ数を越える。

ウルヴァリン	08	サイロック	10
コロッサス	03	サイクロップス	17
ストーム	25	アイスマン	50
スパイラル	21	シルバーサムライ	28
オメガレッド	10	センチネル	10

●対戦のとき
- オートマチックでない。
- それぞれ設定されたコンボ数を越える（CPU戦と同じ）。
- 13連勝している。
- ファーストアタックを全ラウンドの2分の1あてる。
- ハイパーXを全ラウンドの2分の1あてる。
- CPU戦の6人目で以上の条件を満たす。



ハイパーXまで…この他真空もアリ。


うわあ、何でもつながるよ、この人。


来た来た来たぞォ～!!さて、実力の程は…?

真打ち登場!!ミュータントでも何でもかかって来い!!

豪鬼コントロールコマンド大公開

ウワサ通りやはり奴は使える!! この冬最大の禁断コマンドを発表!!

担当：FRS−N.O

…あれ?今号はこれで終わりじゃないらしい。

えっ!?豪鬼使えるの!!あれまぁ…ってことで、このページでは本邦初公開「X−MEN・豪鬼コントロールコマンド」の方法をお伝えしよう。

本題に入ろう。基本的な出し方は、スーパーストⅡエックスでのコントロールコマンドと同型のやり方だ。ただX−MENでは、最初と最後のカーソルで約1秒止めるほかは、途中のカーソルは通過するだけでよい。律儀にすべて1秒ずつ止めているとタイムアウトで勝手にゲームが始まってしまうぞ。

あと、決定のボタンは、どうやら一発勝負の同時押し(スーパーストⅡエックスでは失敗してもすぐ押し直せば受けつけてくれる)。

ほかに特徴的なことと言えば、1P側と2P側で通過するカーソルが違うということぐらい。これは、キャラの順番を覚えるより「どのカーソルをどういう道順で通過するのか」という風に覚えてしまったほうが断然やりやすいぞ。

ちゃんと豪鬼VS豪鬼もできるし、CPU戦を1コインで遊ぶこともできる。

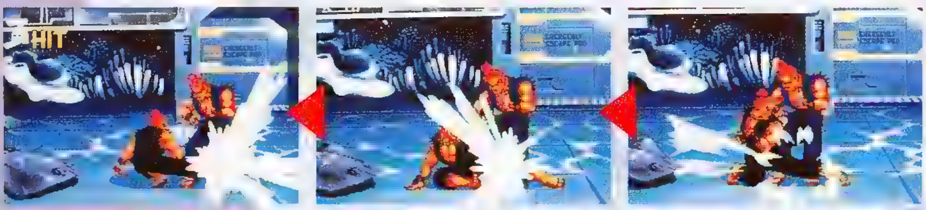
ひとつだけ気をつけてほしいのは、スーパーストⅡエックスでできた「最後にマイキャラに合わせて万が一の場合に備える」ができない。失敗したらそれぞれ、最後のキャラで闘わなければならないわけだ。

ここが違う!! これが新生豪鬼だ

前ページでも触れたが、このゲームに出てくる以上、X−MENに即した性能を持っている。ここではストⅡとの違いを見ていこう。

●通常技・通常技がつながる

ヴァンパイアから登場の、「目押しコンボ」。X−MENでは見た目はこのコンボで、やり方は目押しでなくただの連打で可能な通常技コンボを豪鬼が修得した。順は小・中→大であれば、立ち、しゃがみなどの区別なくつなげることができる。また、空中であっても2度出しができる。


小足払い→中足払い→大足払い。倒れた相手への追い打ちにも、この3段が入る。

次に、ダッシュを覚えた。これは阿修羅閃空とは別モノで、無敵時間がない。

そして何といっても、すべての通常技にキャンセルがかかるのも大きな違いであろう。

必殺技に目を移してみると、スーパーストⅡエックスで持っていた必殺技はX−MENでもすべて残されている。中でも、斬空波動拳はちゃんとCPU同様2発出せる。しかし空中ガード可能なX−MEN。両手放しでは喜べないところだろう。ちなみにこの技は、地上で↓↘→と入力してすぐジャンプ、パンチボタンで「昇り斬空波動」が可能。


「昇り斬空波動」。今回はちゃんと2発撃てる。

●新必殺技公開

そして何と、スーパーストⅡエックスから新技も修得!! **Xパワー一定以上のとき、↓↙←+Ⓟで、**当て身投げの必殺技が出る。右のコマンドを入力すると構えをとる。これは相手の上段攻撃と跳び攻撃、そして一部の必殺技をとることができる。うまく相手の攻撃をとったら、自動的にファイヤー昇龍拳で突き上げる。これは必見!!


「カツッ!!」と当て身してファイヤー昇龍拳。カッコイイ～!!　このポーズ中に相手の技を受けると…、

もうひとつ、**空中で↓↘→+Ⓚで**下方向に強力な技を出す。最大3ヒット。ヒットしたとき跳ね返るのがミソ。この技は相手を跳びこし、自分の向いているほうに入力。すると突然空中で振り向いて攻撃する。かなりトリッキーな攻めなのでぜひマスターしたい。

最後に豪鬼のハイパーX。これは2種類。**↓↘→↓↘→+Ⓟで真空豪波動拳のような技、**ふたつめは**↓↘→↓↘+Ⓟで、ケンの昇龍裂破のような技が出る。**特に裂破のほうは無敵時間も長い。うまく活用したい。


新技。3ヒットする強力なキック。

…今回は駆け足的になったが、次号以降でもフォローしていくぞ。連続技(含む追い打ち)も面白いものがあったら送ってほしい。スゴイのがあったら本誌で取り上げるぞ。



「豪鬼」使用コマンド

●1P側

①キャラクターセレクト画面でカーソルをスパイラルに1秒置く。
②その後、下記の順にカーソルを通過させる。
シルバーサムライ→サイロック→コロッサス→アイスマン→コロッサス→サイクロップス→ウルヴァリン→オメガレッド
③最後にシルバーサムライにカーソルを合わせ、1秒置く。
④大P+小K+大Kボタンを同時に押す。

●2P側

①キャラクターセレクト画面でカーソルをストームに1秒置く
②その後、下記の順にカーソルを通過させる。
サイクロップス→コロッサス→アイスマン→センチネル→オメガレッド→ウルヴァリン→サイロック→シルバーサムライ
③最後にスパイラルにカーソルを合わせ、1秒置く。
④大P+小K+大Kボタンを同時に押す。

謎を探せ!まだまだあるぞ

隠し技大公開

X-MENでは、1Pボタンも使うらしいぞ。

担当：藤沢で目撃された石井ぜんじ

X-MENはハイパーXのコマンドも明らかになっているし、隠し技なんてないと思っているあなた。実は、いくつかインストカードに書いていない、隠し技・隠しテクニックが存在するのだ。それでは、さっそくそれらの一部（まだまだある!?）を紹介していこう。

公開第1弾 もう1つの操作法

ダッシュ
前 ➡+パンチ3つ同時押し
後 ⬅+パンチ3つ同時押し

スーパージャンプ
キック3つ同時押し

ダッシュ、スーパージャンプ共に、ボタン3つ同時押しで出すことができる。ダッシュの場合は、ボタン2つ同時押しでも出せる。

これを知っていれば、とっさにダッシュが出しやすい。空中ダッシュを使うキャラは特に有効だ。スーパージャンプは、通常技にキャンセルをかけて出すときに同時押しが使いやすい。

投げ返し・受け身
投げられたとき ➡+中か強パンチまたは⬇+パンチ3つ同時押し

投げと同じ操作だけでなく、パンチ3つ同時押し+レバー下でも投げ返し・受け身がとれる。投げ返しキャラは、サイロック、アイスマン、コロッサス、センチネルで他のキャラは受け身系キャラだ。

投げ返しキャラのほうが一見有利そうだが、受け身系キャラよりXゲージをより多く消費してしまう。また、速く反応しないといけない。さらに、オメガレッドのカーボナディウムコイルからの投げは投げ返すことができない。

一方、受け身系のキャラはコイル投げから受け身がとれ、反応が少し遅れてもいいという利点がある。

しかし、受け身の反応が遅れると、あまり受け身の意味がない投げも存在する。投げた直後に大きなダメージを受け、その後はほとんどダメージを受けないタイプの投げだ。このようなときは、Xゲージを消費しないほうが得な場合もある。


カーボナディウムコイルからの投げは、投げ返し不能。

移動起き上がり
前 ➡+パンチボタン3つ
後 ⬅+パンチボタン3つ

投げなどで倒れたときは、レバー入れボタン連打などで速く起き上がることができる。


ほとんど連続技のような攻撃も転がって回避できる。

これによって追い打ちを回避することができるわけだ。

だが、ボタン3つ同時押しでも、すぐ起き上がることができる。タイミングが合えば、同時押しのほうが瞬間的に起き上がれる。使える隠し操作だ。

第2弾 特殊操作

W-Nキャンセル
スタートボタンで勝ちポーズをキャンセルできる

自分が勝ったラウンドのあとにスタートボタンを押すと、勝ちポーズがキャンセルされて自由に動くことができる。



ロケット砲命中!



ただ攻撃するだけでなく、歩くだけにするのもイカス!

このために、倒した相手を攻撃することができるのだ。

攻撃しても特に点が上がったり、Xゲージがたまるわけではない。でも、なんといっても追い打ちの楽しさが味わえるのは大きい。戦略上の優位な点は、追い打ちしつつ相手を画面の端に追いこむことができるところだ。

だが、あまりしつこくやっていると、対戦相手の気分を害することもある。そのあたりは、相手に合わせてほどほどにしておこう。

ステージセレクト
対戦のとき、VS画面でスタートボタンを目押しする

対戦プレイで、ステージをルーレットのように選択しているとき、スタートボタンを押すと好きなステージが選べる。ただし、乱入したほうしか選べないようだ。スパイラルだったら、透明化したときにバレにくいステージを選ぶといいかも。



このときにスタートボタンを目押しする。

第3弾 隠し技

ラピッドパンチ
➡➡+弱パンチ・弱キック同時押し パンチ連打でさらに攻撃

ネックブリーカードロップ
➡➡+強パンチ・強キック同時押し

スーパーオプティックブラスト（ハイパーX）
⬇⬋⬅+パンチ

どれもサイクロップスの隠し技だ。ラピッドパンチは、相手のところまで走っていって連続のパンチ攻撃を出す。パンチボタンを連打すると、頭から大パンチ風のビームを



空中で出すのもなかなかいい。グルグル回せ。

出すまでラッシュが続く。
だが、しゃがまれていると最初のパンチが当たらない。また、1発目をくらっても、途中のキックで蹴り上げてしまうので、軽い相手は全部攻撃がヒットしない。いまひとつ使いにくい技だ。
ネックブリーカードロップは前傾姿勢で走っていって、相手を投げるダッシュ投げだ。しゃがまれていると投げられないという大きな欠点があるが、立っている相手ならガード状態でも投げられる。威力もあるのだが、投げ返し・受け身は可能。立ち大パンチ中に入力して近間から出すのが比較的使いやすい。
スーパーオプティックブラストは、ぜひ使ってみたい強力なハイパーXだ。削り量こそメガオプティックに劣るものの、自分で狙う方向を自由に変えられるのが大きい。しかも、空中でも出せてビームを四方八方にグルグル回すことができる。状況に応じてメガオプティックと使い分けていこう。


忙しく攻撃しているのだが、今ひとつパッとしない。


決まればかなりの威力。余裕があれば狙おう。

百裂刀
→↓↘パンチボタン、→→で技を出しながらダッシュ
目くらまし(Xパワー)
↓↘→キックボタン
超手裏剣(ハイパーX)
↓↙←パンチボタン3つ同時押し

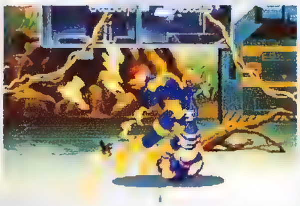
これらはシルバーサムライの技。百裂刀は、いわゆる昇龍拳コマンドで瞬時に出せる。百裂刀が出ている最中は、レバーを2回前に入れることによってダッシュが可能だ。通常技にキャンセルをかけてときおりダッシュしていくと有効。
目くらましは、攻撃回避技だが、貴重なXゲージを消費する。最後に削られて死んでしまうというとき以外、あまり使えないかも。
ハイパーXの超手裏剣は、雷鳴剣に負けず劣らず使える。ビームなどすべてを突き抜けて飛んでいくし、当たれば威力も大きい。
狙うときは相手の技や飛び道具に合わせて出すか、近間で接近戦になったときに使うのがいいだろう。雷鳴剣は逃がさず削りたいときか、相手が空中にいるときに使う。2つをうまく使い分けよう。


出すタイミングが重要。レバーで方向を変えられる。

挑発(サイロック)
スタートボタンを押す


一時回避にはなるが、Xパワーのムダ使いかも。

謎のサイロックの挑発が、なんとスタートボタンで出すことができる。威力はまったくといっていいほどないが、一応攻撃力もある。
必殺技扱いなので、通常技をキャンセルして出すことができる。そこで、密着してレバー入れ大キックをして、遅れ気味にキャンセル挑発で連続技に組みこむことも可能だ(ほとんど趣味の世界)。
ちなみに、当てるとなぜか6900点の高得点。稼ぐなら挑発するしか!


ダッシュから出すといい。裏に回るので実戦でも使える技だ。


無理矢理だが、一応連続技に組みこめた(笑)。

連続攻撃(コロッサス)
小パンチ・中キック・大パンチの順にボタンを押す

普通は小→中→大やパンチ→キックと技がつながるものだが、コロッサスのみ特殊な連続攻撃が可能だ。これを成功させると、大パンチがひざ蹴りのような攻撃になる。だが、1発目をヒットしても大パンチがつながらないので、あまり使えないかも。


連続攻撃の終わりは、こんなひざ蹴りになる。

対戦の必須アミノ酸

対戦ワンポイントテクニック

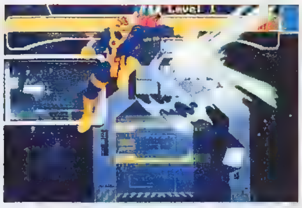
発見されたテクニックを、
リアルタイムで報告。
これで君の持ちキャラがパワーUPだ。

担当：生物オタク
石井せんじ

今回の対戦特集は、主にオメガレッド、スパイラル、ストームを中心に攻略していく。でも、他のキャラを使っているという人のために、少しテクニックをセレクトして紹介してみよう。よりくわしい攻略は、次号以降を参考にしてほしい。

サイクロップス
昇り中パンチ（レバー下）・降り大キック

ビームだけではアイスマンに撃ち負けるリーダーだが、実は普通のジャンプ攻撃が強い。空中で、デミトリのようにパンチ→キックと2回出しすると、相手は反撃しにくい。くぐろうとする相手にはジャンプ大パンチが効果的だ。
　ちなみに、サイロックも同様にジャンプ攻撃が強い。昇り大パンチ・大キックという組み合わせが強力。

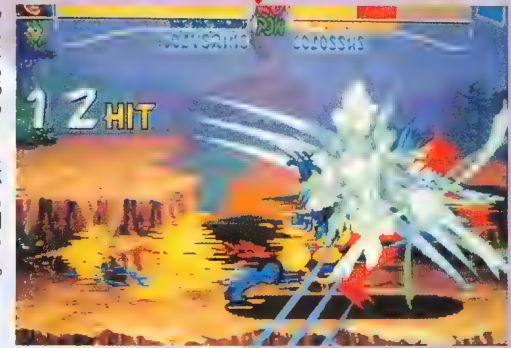

昇りで落とそうと思っても、横に長いジャンプ中パンチ。


下方向へはジャンプ大キックが強い。どんどん跳びこもう。

ウルヴァリン
○スライディング（レバー右下大パンチ）・キャンセルドリルクロー（連続技）
○ガードキャンセルバーサーカーバレッジ

スライディングから、ドリルクローが連続技になる。ドリルクローを当てたあとは反撃をくらわず、実戦的な連続技と言える。
　また、ウルヴァリンに限らず、ハイパーXはガードキャンセルして出せるようだ。特にバーサーカーバレッジは攻撃力が強くすぐ出るため、一瞬にして反撃することができる。


これにキャンセルをかけてドリルクロー。気絶値が高い。



ガードキャンセルできる。ボタン連打でさらにHIT数がUP。

シルバーサムライ
立ち大キック・キャンセル手裏剣（連続技）
しゃがみ大キック・キャンセル手裏剣

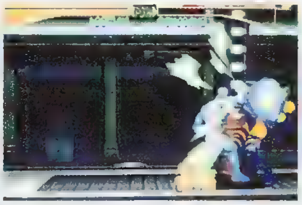
立ち大キックは、フワッと浮いているときにキャンセル手裏剣が出せる。画面の端なら、連続ではまり続けて気絶までもっていけることもあるぞ。
　また、しゃがみ大キックを当てたあとは、追い打ちで手裏剣が当たりやすい。これも有効な連携技だ。


立ち大キックを画面の端で当て、相手を吹っとばす。


立ち大キックの宙に浮いたモーション中に手裏剣が出る。

アイスマン
ダッシュ立ち大パンチ・立ち大キック→大アイスビーム（連続技）

アイスマンは、ダッシュが速いところを生かしてダッシュ攻撃をしながら固めていくといい。この組み合わせは、ダッシュ立ち大パンチが当たれば連続技になる。ガードされた場合は、反応してアイスビームを中に変え、ガードの上から削ろう。


待つだけでなく、自分からダッシュして攻撃していく。


ダッシュ大パンチ、大キックとつないでアイスビームだ。

センチネル
立ち中キック→小ロケットパンチ（連続技）
ジャンプ中キック（下ガード潰し技）

センチネルは、体が大きいため近づかれてジャンプ攻撃を含めてラッシュされるときつい。そこで登場するのが、対空技の連続技だ。立ち中キックが連続ヒットになるため、ロケットパンチのダメージはさほど大きくない。だが、十分有効な連続技だ。
　また、センチネルのレバーニュートラルジャンプ中キックは、下ガードしている相手を潰すことができる。ジャンプ中キックは、レバー方向によって上・横・斜め下・下の4方向に蹴りの向きを変えられる。有効活用していこう。


この立ち中キックが対空技。キャンセルしてロケットパンチだ。


この中キックが下ガードを潰せる。レバーは下か中立。

怒濤の攻めで相手を圧倒せよ！ 対戦攻略

ストーム

攻撃力、防御力がない分スピードは天下一品。素早い動きで相手を翻弄しよう。

担当：松

ライトニングアタックで猛突進せよ！

ストームの攻めの軸になるのはライトニングアタック。このライトニングアタックから小足払い連打にもっていくのが基本パターンだ。



ライトニングアタックで突っ込んで、



小足払いにつなげる。

センチネル、アイスマン、コロッサス、サイロック、シルバーサムライの5人のキャラは、しゃがんでいてもライトニングアタックが当たる。つまり、ライトニングアタックで突っ込んでいきつつ、固めることができるのだ。当て方によっては、ライトニングアタック→小足払い連打がガード→ガードになり相手はまったく動けない。

空振りしてしまう5人が相手のときは、バリバリ使っていくわけにはいかない。しゃがんでよけられて投げられるためだ。

これらの相手には、無敵時間のあるダッシュから攻めよう。

うまく相手に近づいたら、小足払いを出そう。この小足払いが入れば、立ち大パンチ→ワールウィンドだ。センチネルには、小足払い・小足払い・立ち大パンチ・立ち大キック→ワールウィンドの5段が入るぞ。

小足払いからの2段

小足払いをガードされた場合は、大足払い・ワールウィンド。中足払いをキャンセルして出すと、相手との距離が近すぎてワールウィンドの硬直時間中に反撃されてしまう。ワールウィンドをガードさせたら、再びライトニングアタック（ダッシュ）だ。

小足払いをガードされたときのもう1つの攻めに、昇り大パンチがある。小足払いをガードされたということは、相手はしゃがみガードしているはず。このしゃがみガードを崩せるのが、昇り大パンチなのだ。

ただし、ウルヴァリンとオメガレッドには当たらず、スパイラルには当たりにくい。

昇り大パンチのあとは、大キックにつなげて相手を押さえつける。空中投げされないように、大キックは早めに出そう。

前に歩いて大キックをかわす人には、昇り大パンチを垂直ジャンプにすればいい。これで前に歩いてきたところに大キックがぶち当たる。



通常技で消せる飛び道具なら、ライトニングでつぶせるのだ。

無敵のあるダッシュを生かせ！

少し前に触れたとおり、ストームのダッシュ攻撃は無敵時間がある。サイクロップスの大パンチ、シルバーサムライの手裏剣などは、ダッシュで楽に抜けることができる。さすがに、オプティックブラストは抜けられないけどね。

このときのダッシュは、ボタン3つのほうが楽。相手が何か技を出したと思ったら、レバー前＋パンチ3つだ。

空中ダッシュ（高速飛行）には無敵時間はない。勘違いしないように。



昇り大パンチは強力。

実戦君モード強し

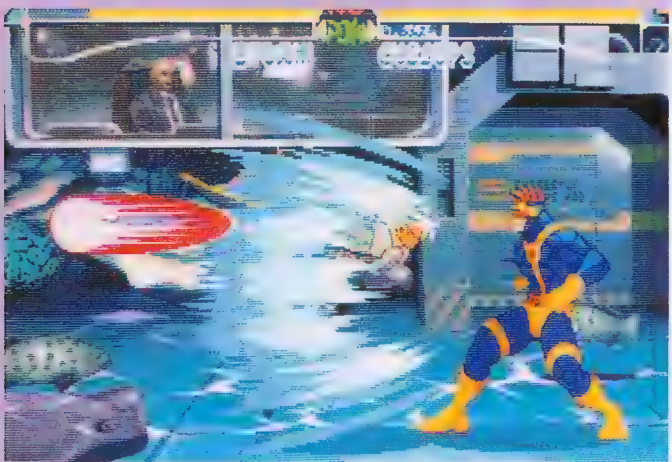
ストームのジャンプ中パンチは電撃の玉を撃つ攻撃だ。レバー上方向で斜め上に、ニュートラルか真横で真横に、下方向で斜め下とレバーを入れる方向で玉を3方向に撃ち分けることができる。

このジャンプ中パンチとワールウィンドを組み合わせれば、2発同時に飛び道具を撃つことが可能だ。しかも、中パンチが当たればワールウィンドも連続になる。

Xパワーの飛行を使えば、浮遊砲台になることもできる。飛行中に相手が近づいてきたら、風起こしで追い払ってから再び実戦君モードだ。

また、スーパージャンプを使えばずっと空中にいることもできる。ライトニングアタックを出して上昇し、2回出して失速したらワールウィンド。そして、ライトニングアタック…。

こうすれば、逃げながら素早くXパワーをためることができる。でも、下からの攻撃には注意しよう。



ダッシュの無敵は使えます。

相手に攻められたときは？

相手に固められてしまったときは、ガードキャンセルライトニングストームを狙おう（もちろんレベルMAX時）。

ライトニングストームは、出してから技が出るまでの間が無敵。スキの大きい技をガードキャンセルすれば、引っ込みぎわに当てることもできるぞ。ライトニングストームが当たったら、ボタン連打でヒット数を増やそう。

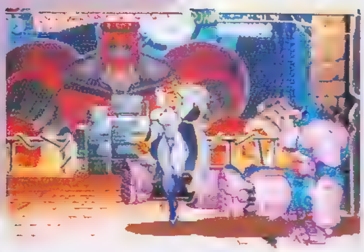
相手に転ばされたときは、隠し必殺技のウィンドバリアスタンドで起き上がろう。必殺技なのでXパワーは消費しない。

↓↙←＋キックボタンで後ろに下がりながら、↓↘→＋キックボタンで前に出ながら立ち上がる（コマンドは右向きのとき）。キックボタンは、小中大どれでもいい。

ウィンドバリアスタンドは、回転起き上がりよりも起き上がりスピードが速い。こちらが倒れているときに追い打ち



ジャンプ中パンチとワールウィンドが同時に出せる。



ガードキャンセルだ。

をかけに近づいてきたら、ウインドバリアスタンドで裏に回って攻撃してやろう。


ウィンドバリアスタンドは重宝するぞ。

気絶させたときはコレを入れろ！

Xパワーが MAX ならば、密着してライトニングストームを出そう。相手が画面端付近なら、ライトニングストーム→ライトニングアタック→小足払い→立ち大パンチ・ワールウィンドのフルコースを入れてやろう。

XゲージがMAXでないときは、**レバーを前に入れながら**立ち大パンチ→立ち小キック・立ち大パンチ→ワールウィンドの4段がオススメ。

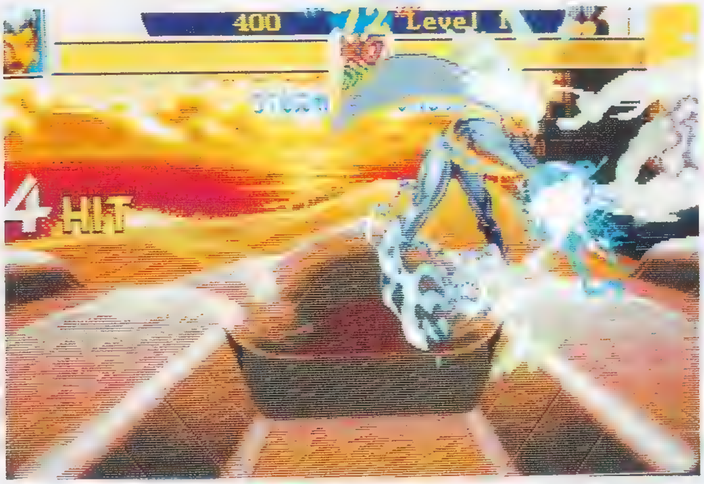
ストームは、パンチからキックが連続になるキャラなのでお手軽に、ジャンプ大パンチ・立ち大パンチ→大足払いの3段でもいいだろう。

相手のXゲージがレベル1でかつ画面端付近なら、大パンチ投げ→少し前に歩いて立ち大パンチ→立ち大キック→昇り大パンチ→大キック（大パンチ・大キックは空中2段）の強力5段を狙っていこう。

体重の重い6人（アイスマン、シルバーサムライ、オメガレッド、サイクロップス、コロッサス、センチネル）に入るぞ。

センチネルには、小足払い→立ち小キック→昇り小キック→大パンチ（小キック→大パンチは空中2段）→空中ワールウィンドという変わった5段が入る（センチネルが立っているときのみ）

使うチャンスは少ないと思うが、大パンチ投げからライトニングストームが連続になることも覚えておこう。


大キックで吹き飛ばしたら、昇り大パンチで追い打ち。

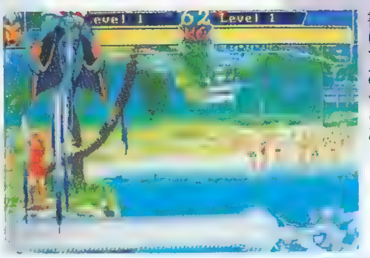

降ってくるところを大パンチ。

スーパージャンプで制空権を握れ

キックボタン3つで高いジャンプのスーパージャンプができるのは、初めのページに書いてあるとおり。

ここでボタン放しのテクを使えば、スーパージャンプから空中ダッシュに素早く切り替えることができるのだ。アイスビームなどを撃たれたときは、このスーパージャンプキャンセル?空中ダッシュで近づきつつ攻撃しよう。

余談だが、パンチ同時押しとキック同時押しの空中ダッシュは移動距離がちがう。パンチよりも、キックのほうが移動距離は長いぞ。


スーパージャンプでかわして、

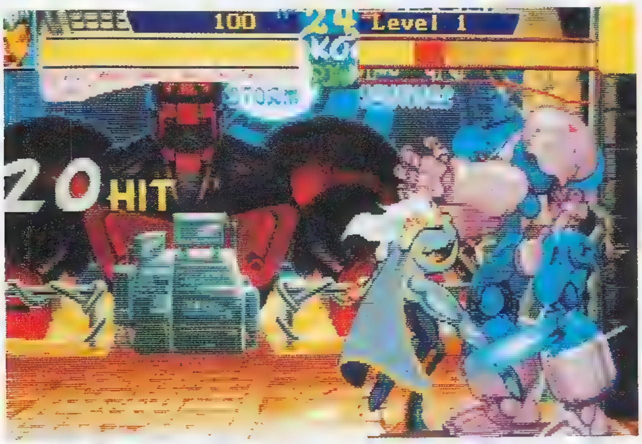

ボタン放しダッシュで近づいて攻撃だ。

目押技 魔の永久コンボ

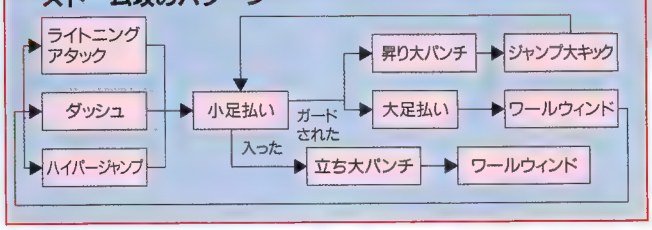
センチネル、コロッサス、シルバーサムライの3人にはなんとレバーを入れ小キックが延々と入り続ける。99ヒット（最大コンボ数）を出すことも可能だ。

ヒドイ技なので嫌われ者になりたい人だけ使ってちょーだい。CPU相手に99ヒットを出して喜ぶ程度にしておこう。本当に、対戦で使わないでね。お願いだから…。

なお、この永久コンボは、Ver3・0ではできなくなっている。バージョンは、タイトル画面で表示されるぞ。


こうやって立ち小キックを目押しするだけ。

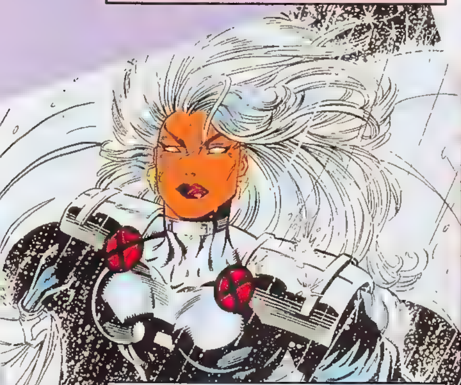
ストーム攻めパターン



ストーム技表

ハイパーX
ライトニングストーム

↓↘→+PPP(同時)

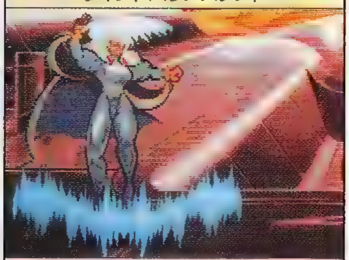


必殺技
ライトニングアタック

レバーどこか+強P+強K

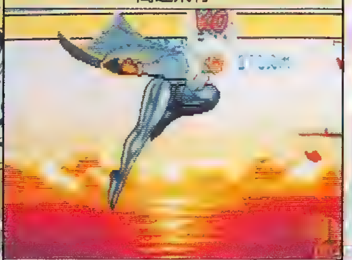
必殺技
ワールウィンド

↓↘→+P

必殺技
ウインドバリアスタンド

↓↙←K or ↓↘→K

キャラ特性
軌跡変更

ジャンプ中にレバーをどの方向でも

キャラ特性
高速飛行

飛行中レバーどこか+PPP(同時)

Xパワー
飛行

↓↙←+PPP(同時)

Xパワー
風起こし

↓↙←+KKK(同時)

小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ	



吸ったらポイ捨て 対戦攻略
オメガレッド

担当：ムチッ子ストライカーズ
KITAN

初め〜て知った〜ムチ〜の威〜力〜♪そのか〜い感に〜目〜覚めたお〜と〜こ〜♪（なんの歌でしょう）

通常技を有効に使う

オメガレッドの通常技は、他のキャラに負けないくらい非常に長い。

特に、立ち大パンチ、立ち中キック、立ち大キックが長く、遠くから出すと効果的だ。

例えば、立ち小パンチや中キックをワザと空振りして届かないと相手に思わせておき、すかさず立ち大パンチ、大キックを出すといいだろう。

これで相手に当てることができたら(ガードも含む)、カーボナディウムコイルかオメガストライクをキャンセルして出そう。

このとき、ジャンプで逃げようとする相手もいるので、小ボタンと中ボタンを使い分けられるようにしておきたい。

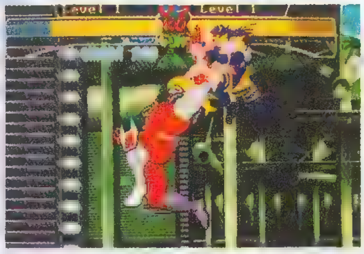
また、しゃがみ大パンチもリーチが長く、当たれば数HIT COMBOとなる。威力はそれほどでもないが、相手に与える精神的ダメージは大きいはずだ。これにも、キャンセルをして必殺技を出そう。

一方、対空技としては、立ち中パンチとしゃがみ中パンチが使える。

ただし、しゃがみ中パンチは真上と真横にはそれほど攻撃判定が広いわけではないので、相手が斜め上にいないときは使わないほうが無難ではある。が、HITしたあとに必殺技を出すと2HITとなるのはありがたい。

ジャンプ攻撃の場合は、相手のいる位置やキャラによって、微妙に使う技が変わってくる。

まず、相手が空中にいる場合、自分より上にいるときは中パンチ→小or中パンチコイル、下にいるときは大パンチ(小パンチ、中キック、大キック)→小or中キックコイルといった具合に攻めていける。



相手が上にいるときは中パンチや大パンチを使おう。

相手が地上の場合は、小or大パンチ、中or大キックを出し、中か大キックのコイルへとつなげていくのだ。

ジャンプ大パンチは自分の身をムチで守りながら攻撃し、当たれば数HITのダメージを与えられるが、しゃがみ大パンチと同じく、威力はそれほどでもない。

しかし、HITしたにせよガードされたにせよ、相手にムチを当て続けていけるのは魅力である。

下からズブリ

通常技で、唯一変化するのがこのしゃがみ大キック。

レバーをガード方向、真下、相手方向へ入れることによって、㊪、㊥、㊤と地面から2本のムチを出す場所を変えることができる。

遠くにいる相手に追い打ち攻撃をかけたいときは、㊤しゃがみ大キックを出すといいだろう。

間合いを保ってウロウロしていたりダッシュ攻撃を使う相手にも、このしゃがみ大キックが有効だ。㊪しゃがみ大キックは、たまに堤防としての役割を果たすぞ。

対空技としても使えるが、当てるのはちょっと難しい。相手のダッシュを止めるときは、しゃがみ小パンチのほうが楽ではある。

コイルとストライク

コイルとストライク、共に出かかりが弱く、結構潰されがちなので、相手に攻められているときに無理に出すのはやめておこう。

カーボナディウムコイルは、途中でパンチボタンを押せば引っこめることができ、空中でも同じことが言える。

ただし、キックで出すコイルはパンチボタンでないと引っ込めることができないので注意しておこう。

オメガレッドを知っている相手だと、そう簡単にはコイルを決めさせてはくれない。

君の創意と工夫、そして先読みが必要なのである。

そこで、攻めの組み方の一例を紹介していこう。

小ストライク戻り→小コイル。 これは、小ストライクを相手に当てたら（ガードも含む、以後も同じ）、レバーガード方向入れキックボタンで元のいた位置に戻り、そこから小のコイルを延ばすといったもの。オメガストライク自体、相手に当てたあと目の前に着地してしまうと反撃を受けてしまうので、相手にHITしたとき以外は戻るようにしたほうがいい。

また、相手が遠くにいるときは、途中でレバー下入れ+ボタンで切り、そこから通常技→コイルにつなげてもいいだろう。

垂直ジャンプをしてから、



これを途中で切り…、



中キックや大パンチを当てたあとにコイルを出す。

水平にコイルを延ばしながら落下していく方法もある。

このとき、下からの反撃に備えて、すぐ引っ込められるようにしておこう。

次は相手が近くにいるとき。

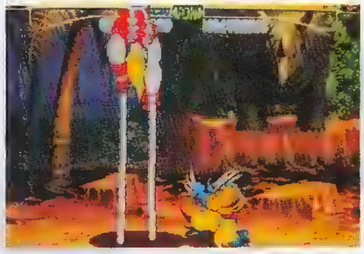
中ストライク途中切り→中キック→中キックコイル→着地小パンチ→小コイル

この連携プレイは、相手が立ちガード状態のときに有効で、その後も、通常技→コイルorストライクで攻めていける。

しかし、相手がしゃがんでいると、実に中ストライクが当たらない。

こういう場合はどうしましょう？

まず、間合いによってストライクを使い分けて、近距離



上にぴよ〜んと延びたら途中で切って。



大キックコイル。

ならば大ストライクで真上に伸びて途中で切り、大キックコイルを出す。そして、落下中に小パンチや中キックなどを出してから、再びコイルやストライクを出してラッシュをかけるといい。

中間距離の場合だと2とおりやり方があり、中ストライクで相手の頭上付近まで来たらムチを切り離し、そこから大キックコイル→落下中に大パンチ→着地してから小攻撃→必殺技orハイパーXとつなげるのが一つ目。

二つ目は、大ストライク途中切り→中キックコイル→空中ダッシュ→大キックコイルがそう。

これらはすべて、相手がガードしていることが前提となっている戦法ではあるが、コイルでつかむことができたらさっさと投げてしまおう。

空中での攻防

これは、お互いが空中にいるとき、自分が空中で相手が地上にいるとき、またはその逆、と大まかに分けるとこの3タイプの形となる。

お互いが空中にいるとき…

これぞX-MENの醍醐味といえるのが空中戦。

ここでは主に、コイルもさることながら、空中ダッシュを使ってみよう。

空中では、ダッシュしながら大パンチや大キックを出し、そこからコイルを出す。

普通にコイルだけ出してもよいのだが、滅多につかまえることはできないぞ。つかまえられればたいしたものだ。

相手が空中・自分は地上…

コイルで追うか、ストライクで追っていくかで、攻めの型が違ってくる。

中パンチコイルで追ったとすると、その後は、もう相手は着地状態に入ってしまうので、地上戦になってしまうことが多い。

中or大ストライクで追いかけていった場合は、途中で切った後に相手が自分より上にいるときは、中パンチ→小or中パンチコイルで、自分より下に相手がいるときは中キック→中キックコイルなどを出すといいだろう。その後も、大キックコイルで下に出すと面白い。

自分は空中・相手は地上…

相手が動かずに固まってくれていれば、そのまま相手の方向にコイルを出せるが、必殺技で迎撃しにきたり、スーパージャンプや地上でダッシュなどで動きまくる人には、そう上手に縛ることはできない。

ここで先読みをしていかなければならなくなる。

相手がスーパージャンプをしてくるならば、中パンチコイルを出すか(水平、斜め下に延ばすのでは間に合わない)空中ダッシュで近づいてから攻撃をする。地上から何かをしようとする人には、大キッククコイルなどで牽制しておくことが大切だ。素直にガードするのも一つの手ではあるが、いささか消極的ではある。

また、こちらがスーパージャンプをしたときや、ステージの下が崩れたときは、コイルを出して浮遊し、ひたすらXパワーを溜めるという手もある。

腰の低さを生かす

オメガレッドのしゃがみ状態は、実に低い。相手の出す飛び道具を、ほとんどしゃがんでかわすことが可能だ(斜め下に飛んでくるのはダメ)。素直にガードしないで、ときにはしゃがんで待ち、攻めの糸口を見つけよう。

コイル投げの園

カーボナディウムコイルで相手をつかまえた後、レバーの入れ方によって投げる方向が変わるようになっている。

コイルで相手を捕まえたのち、レバーを真上に入れてボタンを押すことで真上に、斜め上なら斜め上方向に、真横は逆側へ。斜め下なら斜め下に相手を投げるようになっている。

しかし、上に放り投げるより下に叩きつけたほうが減るので、相手の体力を奪いたいならレバー横か下入れのほうがいいだろう。



斜め下入れで近くに投げたならば、



すかさずつかみにいく!

だが、上投げが使えないというわけではなく、真上に投げた場合は、真上投げ→大ストライク→大キックコイル。

または、真上投げ・大パンチコイル、真上投げ→大ストライク戻り→大パンチコイルという具合にバリエーションを増やしていける。

斜め上投げの場合は、中ストライクで追いかけるかジャンプ中パンチコイルを狙いにいくか…急いでダッシュして、地上で待ち構えていてもいい。

斜め下投げは、投げた後に再びコイルで捕まえることが可能だ。相手を下に叩きつけたら、すぐさまジャンプで相手の真上に移動して、大キッククコイルでつかむのだ。

別に斜め下投げでなくとも倒れている相手をつかむことが可能だが、こちらが近づいていく間に起き上がってしまうことがあるので、このときはしゃがみ㊥大キックで追い打ちをかけよう。

ただ、一度倒れている相手を投げた後に、再びコイル投げをしようと思ってもつかめないので、コイル投げ→倒れている相手にコイル投げの次は、通常技で追い打ちをかけなければならない。

コイル投げの秘密

これは、まだ詳しくはわかっていないので、今現在わかっているだけのことを紹介しておこう。

例えば、お互い地上にいて、コイルで相手を捕まえたとする。このときにレバーを真下に入れてボタンを連打すると、相手を左右に「ダンダン!」と、2回下に叩きつけることができるのだ。斜め下入れボタン連打なら、その入れた方向に2回叩きつけるようになっている。

ただし、この2回連続で叩きつけた後の、コイル投げの追い打ちは不可能になっていて、近距離ではなく、相手との距離が中間間合い以上離れていないと、2回叩きつけられないようだ。

空中でもできないことはないのだが、相手の体重などによって投げの概念が変わってくるので、この辺は苦悩している。



ボタンを連打しなくともできるが、とりあえずレバー下入れで連打してみると、



逆にもう一回叩きつける。

とりあえずの連打

- ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ(→コイル)
- しゃがみ大キック→コイル
- しゃがみ中パンチ・中ストライクor中パンチコイル
- しゃがみ小パンチ→しゃがみ中キック

この後、相手がずっと倒れているようなら、コイルで追い打ちをしよう。

デストロイヤーの追

出てしまえば強いのだが、その後の硬直が長いため、相手のダッシュ攻撃をくらいやすいということを知っておこう。

HITしたときの威力もさることながら、削りの能力もかなりのものがある。

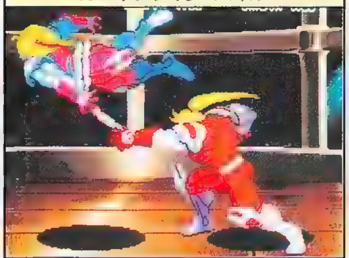
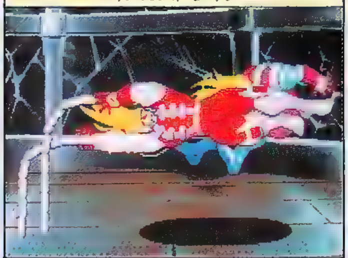
ここは一つ、立ち大キックやパンチなどにキャンセルをかけて出してみるとか、コイルで上に投げて、下でデストロイヤーを出して待つなど、いろいろ工夫して出してみるといいだろう。

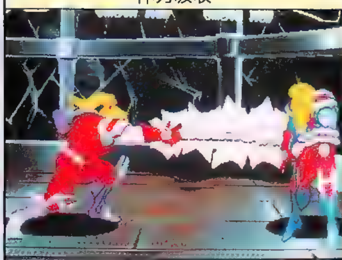
相手の反撃を恐れていては、何もできないからね。

オメガレッド技表

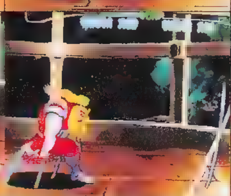
ハイパーX
オメガデストロイヤー

⬇⬊➡+PPP(同時)

必殺技	必殺技	キャラ特性
カーボナディウムコイル	オメガストライク	空中ダッシュ
		
⬇⬊➡+P	⬇⬊➡+K	ジャンプ中➡➡

Xパワー	Xパワー
Xパワー吸収	体力吸収
	
コイルでつかみ中にK連打	コイルでつかみ中にP連打



小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ	
						立ち
						しゃがみ
						ジャンプ中

レッツダンシング（メタモルフォーゼ含む） 対戦攻略 スパイラル

担当：R-K君改め M.D.S-ジョッキー★笹岡

スパイラルは本当に技が多いので、すべての技を使いこなすのは至難。ここで一回整理してみよう。

まず自分は何ができるかを理解する

まず、インストカードには書いていない、必殺技や投げ技などの特殊な操作法を、一緒に表を見ながら理解していこう。ただでさえ必殺技の種類が多いスパイラル。すべてを体で覚えるには、何度も練習が必要だ。そのためにここでよーく予習しておこう。

まず、表Ⓐを見る。

実はテレポートダンスは、スパイラルが消えてから出現するまでに小パンチから大キックまでのボタンを押せば、出現する位置をある程度変化させることができるのである。

表のように、小は左、大は右に出現して、相手を中心とすることができる。何もボタンを押さなければ普通に真上から現れる。

さらに、ボタンと同時にレバーを入れておくことで、出現位置をさらに細かく設定できる。たとえば小キック＋レバー左入れなら、相手の左側のかなり離れた地点に出る。いろいろと試してもらいたい。

表のⒷは、前回も紹介した、ソードのまとめ飛ばしである。表では小パンチとしか書いてないが、波動コマンド（⬇⬊➡）＋小パンチで、下方向に6本のソードがまとまって飛ぶ。以下コマンドは同じで、それぞれのボタンが表に対応している。

もうすでに使いまくっていると思うが、キックの3パターンについては、飛ばすときにXパワーを消費するので注意しよう。小キックは少し、大キックの誘導はかなりのXパワーを消費するぞ。

また、普通にボタンのみでソードを2〜3本飛ばしておいてから、残りの3〜4本をまとめて飛ばすといったこともできるので、どんどん利用してバリエーションを広げよう。

意外と知られてないのが表



この消えている間にボタンを押すのだ。



誘導弾はXパワーがないと（オレンジ以上）、出せない。

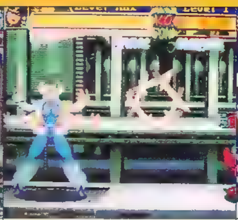


こんな飛ばし方もできる。連続技になる。

表Ⓑ・ソードダンシング特殊動作



小Ⓟ・下



中Ⓟ・前



大Ⓟ・上



小Ⓚ・5WAY(X・P)



中Ⓚ・つむじ(X・P)



大Ⓚ・誘導(X・P)

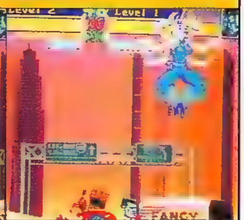
表Ⓐ・テレポートダンス出現位置



小Ⓟ・左上



中Ⓟ・真上



大Ⓟ・右上



小Ⓚ・左



中Ⓚ・真上

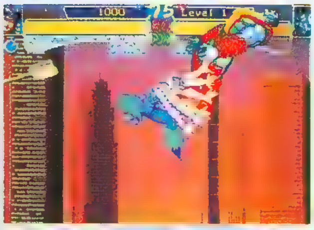


大Ⓚ・右

Ⓒ。大パンチ投げ（シックスハンドグラップル）の投げ方向。

レバーによって、上下左右任意の方向に投げることができるのだ。

前後に投げると落下地点が離れる。空中で追い打ちしてもダメージが小さくたかが知れてるので、レバー下入れで真下にたたきつけるのがよい。追い打ちもしやすく、ダメージも大きい。

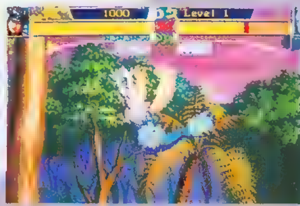

横に投げたら…、


空中で追い打ち。ダメージ低い！


なるたけ真下にたたきつけよう。

真上に投げたら、シックスハンドグラップルでもう一回投げてしまえる。たまにはいいかも。しかし2度目は投げられないぞ。

てな感じで、投げにも種類がこんなにあったのだった。


ハーイ、たかいたかーい。


ナイスキャッチ。落っことしちゃダメよ。

最後に、メタモルフォーゼだ（表Ⓓ）。

メタモルフォーゼは空中、地上立ち、しゃがみとで全部ヒット数が違う。一番段数が多いのは空中だが、一番狙いやすいのは地上のしゃがみ投げだ。



立ち大パンチで追い打ちだ！あまり減らないケド。

なぜなら、姿勢が低くなるうえに、敵の足元をすくうよう（?）にしてつかむので、かなりの間合いでも吸い込む。ショートダッシュからいきなりつかみに行くと効果的だ。

ちなみに、メタモルフォーゼは他の技からは連続技にならないので、メタモルフォーゼのあとに通常技で追い打ちしよう。立ち大パンチが楽に入って良さげだ。中足⬇大パンチだと連続で入らないぞ。

そして再び考える

さて、技の出し方がひととおりわかったら、次はそれらの技をいかに組み合わせるかを考えねばならない。

今回は最も実用度の高いものを取り上げてみよう。

●ソード（誘導）～ジャンプ中キック～中足～立ち大パンチ

ソードはスーパージャンプして、つけてすぐ空中から飛ばして、地上の敵を襲おう。


つけてすぐに飛ばして…、


ここからジャンプキックか足払いに直接行くか…、

誘導弾の弾幕をタテにガンガン攻められる。

●立ち大パンチをガードされたら、スーパージャンプorリバーサルダンス

立ち大パンチはスキがあるので、それをキャンセルして


このスキをキャンセルして…、


スーパージャンプ！もしくは…、


入れ代わってガードミスを狙う！

スーパージャンプすれば、反撃をくらわずにすむ。

ガードしっぱなしの相手には、キャンセルでリバーサルダンスで逆向きになり、ダッシュして足払い→立ち大パンチとやるとひっかかる。

●ディメンションダンス～テレポートorメタモルフォーゼ

消えてからテレポートは、相手が逃げてもつかまえやすく有効。

消えてからのメタモルフォーゼは、Xパワーを溜め直さないといけないのでチャンスは少ないが、出せれば相手はアセリまくりだ。一度は狙いたい。


おりゃ！エーックス!!ビビらせろー

自分は常に冷静に

消えたりテレポートしたりすると、今自分はどこにいるの?え?え!?といったことがよくある。なので、今自分はどの技を出したのか?次は何を出したらいいのかを常に冷静に考えながら闘おう。

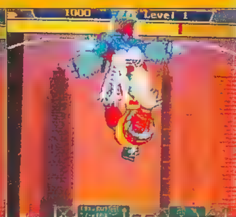
スパイラルの攻め方は千差万別。楽して勝つより、苦労してカッコよく負けたい。

…と、私は思う。

表Ⓓ・メタモルフォーゼバリエーション

		
空中	地上（立ち）	地上（しゃがみ）

表Ⓒ・大パンチ投げ・シックスハンドグラップル投げ方向

		
レバー上	レバー前or後ろ	レバー下

ゲーム超変革!
荒ぶる魂を奮い起こせ!

スパイラル技表

ハイパーX
メタモルフォーゼ



↓↘→+PPP(同時)

ジャンプ中レバー入れ

中キック(↑)



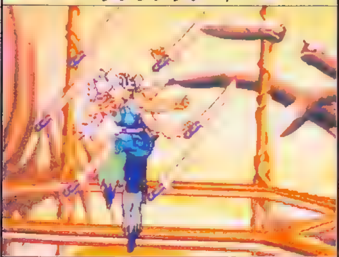
大パンチ(↓)



中パンチ(↓)

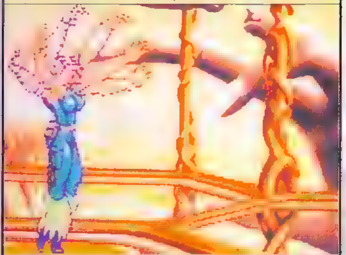


必殺技
ダンシングソード



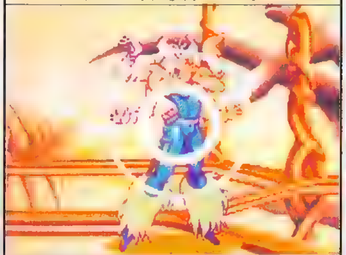
→↘↓↙→+PPP(同時)

必殺技
シックスハンドグラップル



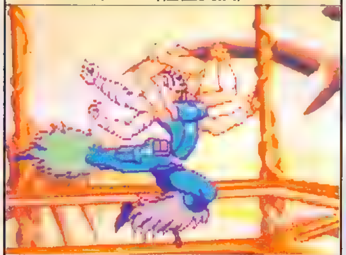
↓↑+P

Xパワー
ダンス(攻撃力アップ)



↓↙←+弱K

Xパワー
ダンス(位置変換)



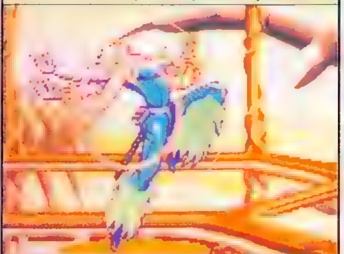
↓↙←+弱P

Xパワー
急降下



↓↙←+強Por↓↙←+中K

Xパワー
ダンス(スピードアップ)



↓↙←+中K

Xパワー
ダンス(透明化)



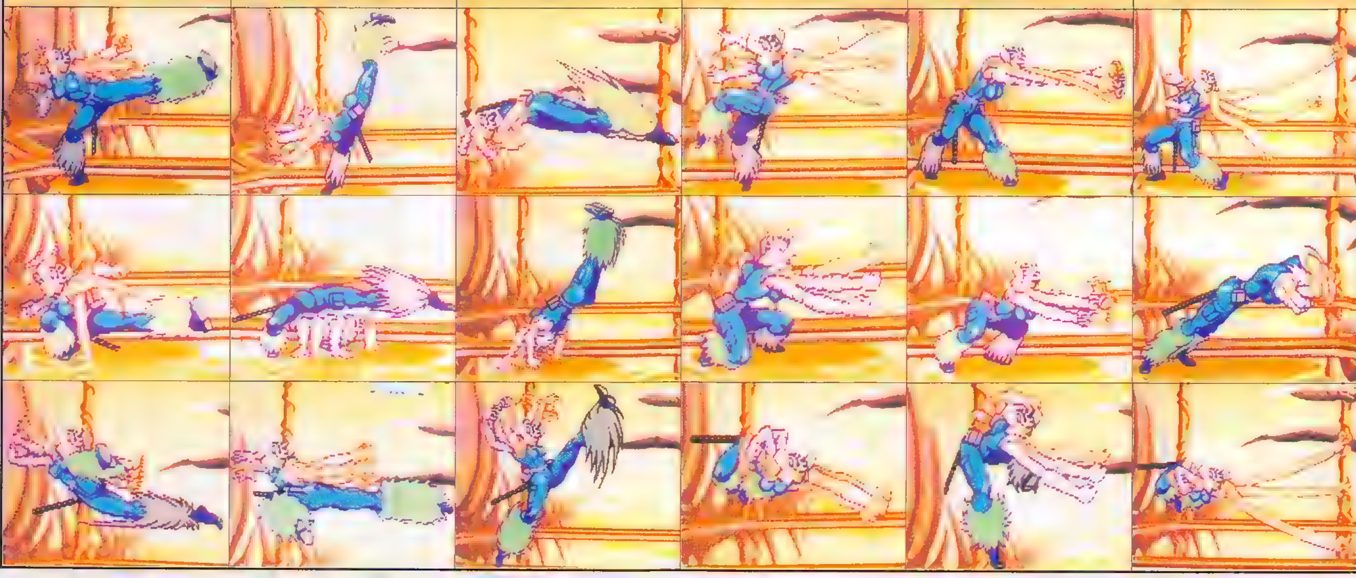
↓↙←+強K

Xパワー
ダンス(テレポート)



↓↙←+中P

	小キック	中キック	大キック	小パンチ	中パンチ	大パンチ
立ち						
しゃがみ						
ジャンプ中						



対CPUはバッチリさ!

お気楽、お手軽 必勝パターン

最近の格闘ゲームとしては、意外と対CPU戦が簡単なX-MEN。全キャラの必勝パターンを紹介だ（対ジャガーノート、マグニートは次号以降で）。

担当：MOMO

X-MENの対CPU戦をやったことのある人なら分かると思うが、意外と簡単だったりする。

その理由は、たいていのキャラは一連の行動を取っていれば勝ててしまうからだ。

そこで今回は、各キャラ別に簡単に勝ててしまう戦法を紹介してみたいと思う。これで、CPUに簡単には負けないハズだ。

ウルヴァリンでCPUに勝つ

ウルヴァリンが使うパターンは、主に2つ。これは相手キャラによって使い分けるのだ。


まずは、大足払い…。


そして中パンチ。相手によって、出す回数は2～4回。


また大足払いに戻る。

1つ目のパターンは、相手に反撃させない戦法だ。パターンとしては単純で、大足払い→立ち中パンチ×2を繰り返すだけである。これをひたすら繰り返していれば、いつか当たり、大ダメージとなり勝ててしまう。

このパターンの欠点としては、後半の相手には通用しにくいことだ。後半の相手はガードばかりするので、ダメージが与えられないのだ。また、反撃されることも多くなる。注意しよう。


昇り小キックを出して…、


すぐに中パンチ連打。これで相手がジャンプしていれば…、


空中投げが決まる。

もう一つの戦法は、少し複雑になる。

まず小キックで跳び込み、すぐに中パンチを連打する。するとCPUは、ジャンプをするか、地上でガードするかのどちらかの行動をよく取る。ジャンプをした場合は空中投げが決まり、地上にいれば投げることができるのだ。これで勝つこともできるぞ。

地上で投げたときは、スライディング→ドリルクローの追い打ちをしよう。

サイクロックでCPUに勝つ

サイクロックのパターンは、必殺技の削りだけで勝つ方法だ。

まず離れて、スーパージャンプ。そして、弱（下向き）のサイブラストを連射しながら降りてくる。これを繰り返して、XゲージをMAXまで溜める。

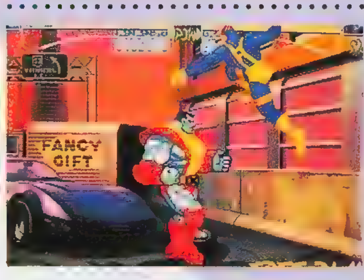
MAXまで溜まったら、ハイパーXのサイスラスト連打で突っ込み、相手の体力を削る。この繰り返しで、どのキャラ相手にも楽に勝てるのだ。

サイクロップスでCPUに勝つ

あまり気楽な闘い方のできないのが、サイクロップスのパターンだ。2つあるので、使い分けてほしい。

一つは、近づいて大パンチ→ライジングアッパーカットを出しガードさせ、着地で投げる戦法だ。近くに落ちてしまえば、かなりの確率で投げられるぞ。

もう一つは、昇り小パンチで跳び込み、すぐに大キックを出すだけの戦法。単純だが、これがよく当たるぞ。ガードをされたら、バックジャンプして逃げるようにしよう。


小パンチを昇りで出して…、


すぐにレバー下大キックだ!

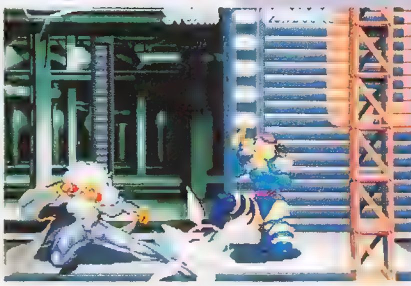
ストームでCPUに勝つ

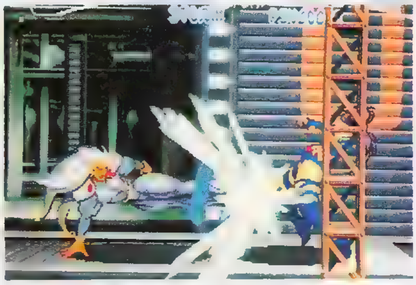
ストームのパターンは単純だが、連続技を使うので、キャンセルの練習が必要だ。

まず近づき、小足払いを当てる。続けて中足払いを出すとなぜかガードしないので、キャンセルワールウインドで連続技にする。以後、小足払い→中足払い→ワールウインドの繰り返しだけで勝ててしまう。

相手によっては、小足払い×2→ワールウインドとしたほうが決まりやすい。

コロッサスとセンチネルに対しては、大パンチ→大足払いだけで勝ててしまうぞ。


まずは、小足払いをガードさせる。


中足払いを出すと、なぜか当たる。


そして、キャンセルワールウインドだ。

アイスマンでCPUに勝つ

アイスマンの必勝パターンも、やはりXゲージを溜めることから始まる。
まず離れて、中アイスビームをひたすら撃つ。これがよく当たるので、Xゲージはすぐに溜まるだろう。近づかれたら、大キックにキャンセルをかければいい。
XゲージがMAXになったら、中パンチの投げを強引に狙いにいく。うまく投げることができれば、目の前でハイパーXのアークティックアタックだ。これが決まれば、勝利は確実だ。


強引に中パンチ投げを狙え!


そして、アークティックアタックだ!

コロッサスでCPUに勝つ

コロッサスのパターンは、ほとんどゴリ押し戦法。でも、勝ててしまうんだな。
やり方は簡単で、大足払い→パワータックルで攻めまくる。これでいいのだ。また、Xパワーが溜まったら、スーパーアーマーを使って強引にジャイアントスイングを狙う戦法も取れる。

スパイラルでCPUに勝つ

スパイラルも、かなり強引なパターンがある。
まず、バックジャンプ中にダンシングソードを使い、着地と同時に6本まとめて前に飛ばす。これで相手の体力を削りつつ、XゲージをMAXまで溜めよう。

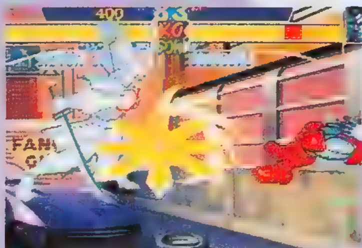

このソード投げで、Xゲージを溜める。

MAXまで溜めたら、ハイパーXのメタモルフォーゼを使い、ダッシュジャンプして空中投げを狙うのだ。これがよく決まるので、かなり楽だぞ。

シルバーサムライでCPUに勝つ

シルバーサムライの対CPUパターンは、1つだけ。しかも、やり方は、非常に単純。
大キック→手裏剣をひたすら繰り返すだけ。これで、ガリガリ削っていくのだ。
大キックは先端部分をガードさせたほうが安全なので、深く当てないようにしよう。

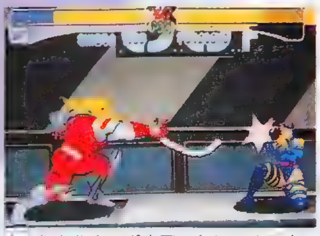

大キックをキャンセルして…、


手裏剣を出す。これだけで勝てる。

オメガレッドでCPUに勝つ

意外と辛いのが、このオメガレッドのパターンだ。しかし、お手軽に勝つには、これぐらいしかない。
基本は他のキャラと同じで、Xゲージを溜める。溜めるまでは、大パンチをガードさせて、キャンセルカーボナディウムコイルを出しまくる。コイルが当たったら、すぐに投げよう。


大パンチをガードさせたら…、


キャンセルカーボナディウムコイルだ。

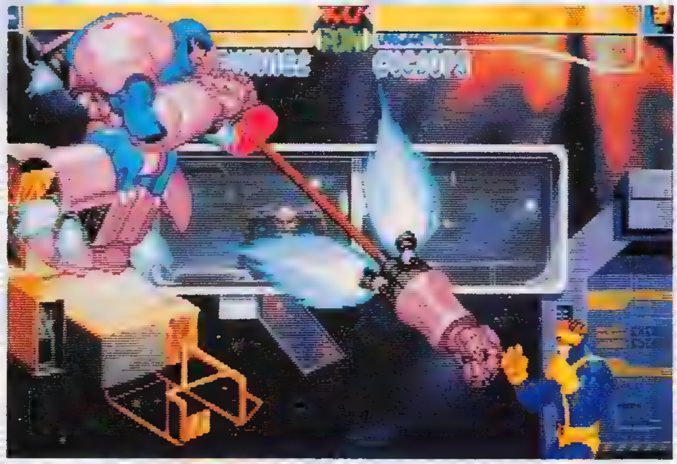
これでXゲージがMAXになったら、大パンチをキャンセルしてオメガデストロイヤーだ。相手の体力を削りまくれ。

センチネルでCPUに勝つ

センチネルのパターンは、まず離れてスーパージャンプをして、弱(下方向)のロケットパンチを連続して出す。これで相手の体力を削りながら、Xパワーを溜める。
Xパワーが溜まったら、Xパワーの飛行を使う。そして上空から弱ロケットパンチで狙い撃ちだ。

お手軽パターン早見表

	必勝パターン	Xパワーの使い道
ウルヴァリン	大足払い→中パンチ×2	ヒーリングファクター
サイロック	スーパージャンプ→弱サイブラスト	サイスラスト
サイクロップス	強ライジングアッパー→投げ	メガオプティックブラスト
ストーム	小足払い→中足払い→ワールウインド	ライトニングストーム
アイスマン	大キック→中アイスビーム	アークティックアタック
コロッサス	大足払い→弱パワータックル	スーパーアーマー
スパイラル	バックジャンプ ダンシングソード→ソード投げ前	メタモルフォーゼ
シルバーサムライ	大キック→手裏剣	雷鳴剣
オメガレッド	大パンチ→弱カーボナディウムコイル	オメガデストロイヤー
センチネル	スーパージャンプ→弱ロケットパンチ	飛行


飛行を使ったら、下の相手を狙い撃ち。

遂に公開！投げ受け流し法！

[illegible]受け流しの方法についても大公開するぞー！



VF2奥義伝授！

投げ技を受け流せ！

―受け流しの方法（前編）―

担当：K・K[illegible]

今までさんざん「投げを受け流せる」と書いてきたが、その方法については今回まで触れることができなかったが、ようやく、その方法を公開することができることになったので、紹介しよう。

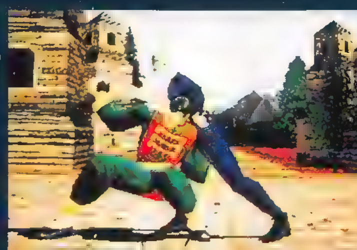
今回は「投げ受け流しのコマンド」とその効用について説明していこう。

投げ受け流し法伝授①
受け流せる投げは限定されているぞ！

さて、投げが返せるといってもすべての投げ技が受け流せるというものではない。実は投げが受け流せるのは例外を除き、各キャラの基本投げであるⓅ＋Ⓖのコマンド入力で出るものに限定されている。

これを聞いて「なんだあんまり意味ないじゃん」と思うなかれ！Ⓟ＋Ⓖ投げはコマンド入力よりもはるかに入力が簡単なので今までも多用する人は多い。それに、一瞬のスキをコマンド入力で返すなんてのは、相当強い人だけ。そんなⓅ＋Ⓖ投げを返せるだけでもありがたいことだと思おう。

冒頭で述べた例外とはジェフリーのリフトアップスルーのこと。コマンド入力は⇐Ⓟ＋Ⓖではあるが返すことができるぞ！



受け流せるのは基本投げのみ。



ジェフリーのこの投げも受け流せるぞ！

投げ受け流し法伝授②
受け流しはⓅ＋Ⓖで連打してもOKだ！

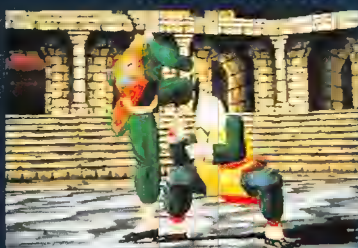
受け流せる種類が分かったら次はそのやり方について説明しよう。

投げを受け流す方法は、相手が基本投げ（Ⓟ＋Ⓖ）を入力したら60分の2秒以上ズラしてⓅ＋Ⓖを入力する。

ただこれだけのこと。60分の1秒なぜズラすのかといえば同時に入力するとかならずどっちかの投げが成立してしまうからである。

投げ受け流しのⓅ＋Ⓖの入力はタイミングよく押してもよいがⓅ＋Ⓖを連打してもよい。この入力法は自分がスキのある技を出してしまった時にやっておくと有効だぞ！ また、例外のジェフリーのリフトアップスルーを受け流す場合はちゃんと⇐Ⓟ＋Ⓖで行うように。

ちなみにⓅ＋Ⓖを入力するとき、レバーはどこに入れておいてもOK。しかし、Ⓟ＋Ⓖ＋Ⓚのように3ボタン同時はダメなので、おすすめは⇐に入れたままがよい。これなら相手が投げを入力ミスしたときしゃがみパンチになるからだ。ジェフリー相手のときは⇐Ⓟ＋Ⓖで基本投げも受け流せるのでこちらの入力にしよう。



このようにスキの大きい技を出しちまったらとりあえずⓅ＋Ⓖを連打しよう。



そうすればほらこの通りだ！

投げ受け流し法伝授③
受け流しは返したほうが有利に…

投げを受け流した場合、ジェフリーのリフトアップスルー以外は完全に技が入るものはないが、同時に技を出した場合、位置関係上必ず投げを受け流したほうが有利になるようになっているぞ。

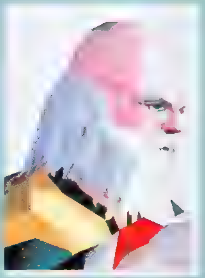
さて、各キャラの投げ受け流しの後の攻防は次々号で大特集するつもり。まずは投げを受け流せるように練習しよう。



次々号では上からの視点ですべて説明するぜ！

これで少しは
攻められるかのぉ～

舜帝



打撃系が少しは出そろった舜帝。今回公開可能になった技の使いどころと連続技を特集するぞ!

担当:K・K雪風

新技をまた一部公開 打撃系で最も使える通称じじい猛虎の登場だ

技公開も今回で4回目。通称じじい猛虎やコマンド投げなどどれも使える技ばかり。
しっかりと判定、使いどころを覚えよう。

●単飛跳撃、横双手

単飛跳撃自体は前回公開したが実はⓀ+Ⓖを入力したらすぐⓅを入力しておくことで単飛跳撃着地後そのまま回転し相手に両手で突きを入れる技、双手が出せるのだ。

単飛跳撃自体はしゃがみガード不可の中段攻撃だが、双手自体は上段にしか判定がないので普通に出しても意味がない。しかも、単飛跳撃がフッ飛ばし系のダウン技(相手をダウンさせる技)なので、単飛跳撃から双手を連続でヒットさせることはかなりの条件が必要なので狙ってはできないだろう。

単飛跳撃自体、ガードされた後はキャラによってⓅⓀを入れられてしまう。これは双手を先行入力しておいても同じのようだ。

ではこの技はどう使うのだろうか?

単飛跳撃～双手の利点というのを考えてみると2つある。

①双手まで入力するとその間投げによる反撃を受けない

②自分の判定が上段からⓅの当たらない位置にいく

このことから、ワザと単飛跳撃を当てないで、相手の投げを誘い、それを双手で迎撃するのがベストだろう。



この技はⓅをスカせる。この判定を利用しよう。

●翻身連尖脚

前に蹴りを出しつつ、後方に下がっていく技で、CPUがよく残り時間3秒で体力勝ちしている時に連打して使ってくる技。判定が短いので普通に当てるのは難しいが一応しゃがみガード不可の中段攻撃でダウン技でもある。

この技の使いどころは接近戦から離脱したいときや、スキの大きい技の後、相手の反撃を誘い、それを潰すのに使うのが有効。一例を挙げておくと相手のⓅを潰そうとしてⓅを出して中間距離で避けられた後にこの翻身連尖脚を出しておくと、相手が投げようとして近づいた時はそのダッシュを潰すことができる。



雷龍にも負けないぞー

技の判定自体はかなり強く、当て方によってはカゲの雷龍飛翔脚や弁吒龍ですら止められる。しかし、伸びがあるミドルキックなどの技は出始めか硬化時間以外はかならず判定負けしてしまうので注意しよう。

舜帝

月牙叉撃	しゃがみ状態で⇧or⇨Ⓟ
背倒連旋脚	⇧⇧Ⓚ
翻身連尖脚	⇦Ⓚ+Ⓖ
単飛跳拳、双手	Ⓚ+ⒼⓅ
挑腕擦拳	⇩⇧⇨Ⓟ
倒襲裏肘	近い間合いでⓅ+Ⓚ+Ⓖ

●背倒連旋脚

仰身踏腿のように後方に倒れながら蹴りを出す技で、仰身踏腿との違いは横に倒れつつ、2回、回し蹴りを出す所にある。2発とも上段攻撃なので、自分から当てようとするよりも、何らかの技で相手の反撃を誘い、それを潰すのに使うのがベスト。例をいくつか挙げると、Ⓚの後や、⇧Ⓟを出してガードされた後、Ⓚの後などがある。この技も仰身踏腿と一緒で、技を出した後にダウン状態になるのである意味で反撃は受けないぞ。



倒れ[illegible]を利用しよう!

●挑腕擦拳

アドバタイズで舜帝の演武の最後に出していた技で、⇧Ⓟのアッパーとは少し違う突き上げ系の挑撃と思ってほしい。

判定は中段にあるが⇩Ⓟと違い、しゃがみガードを突き上げるだけでダメージを与えることができない。⇧Ⓟよりもリーチのないこの技の利点はヒットすると必ずフッ飛ばせることにある。しかもガードされてもⓅⓀなどで返されないのがよい。この後、中段蹴りや足払いで追い打ちができる。連続技について次のページで説明するがⓅⓅで近づき一発逆転を狙うときに思い切り至近距離から出すのがよいぞ!

●月牙叉撃

通常「じじい猛虎」と呼ばれ、舜帝使いに広く愛用されているこの技。手を突き出しながら前方へ突進する技で、判定がしゃがみガード不可の中段攻撃にあり、挑腕擦拳よりもよく相手が浮いてくれるので、追い打ちも思いのまま。



相手を浮かせて連続技だ!

舜帝の主力兵器であるが、出るのが遅め+距離が近いとしゃがみⓅで簡単に返されてしまう。威力も遠くから当てたほうが高いので、中距離から使うのがベスト。



じじい猛虎は威力絶大だ!

●倒襲裏肘

相手の片手をつかみ、引き込みつつ、顔面を挑撃で突き上げながら相手と倒れ込み地面につくと同時に肘打ちを入れる投げ技。威力自体はさほどないが、コマンド投げなので投げを受け流されずに済むという利点がある。基本投げの醉歩転身肘は酒が飲めるという強みがあるが、ここぞというときに受け流されやすい。基本投げを受け流す相手にはとりあえずこちらの投げを主力にしていこう。

ちなみに投げ終わった後は相手とかなり密着しているのでその場起き上がりや横転は反撃を受ける範囲内になってしまうため、回転起き上がりにして相手と距離をとることを考えよう。

以上で今回の技の紹介を終える。これでかなりの打撃系の技が少しは出てきたといった感じかな?

そこで次のページは主力となる連続技を紹介していこう。



酒は飲めないが返されないのがうれしい。

空中コンボ指南！

酔狂じじいの空中コンボの宴！

浮かせたけどもどーすりゃいいの？そういう疑問を一挙に解決していこう！

指南役：酔狂　雪風

舜帝は技自体での連続技を持っていないので、月牙叉撃や挑腕擦拳などの相手をフッ飛ばす技の後、空中で技をつなぎ、それを連続技として使わないと大ダメージを与えるのはかなり困難。

ちまたでもまだフッ飛ばした後の対処に困っている人が多いようなのでこのコーナーでは舜帝の空中コンボについて説明していこうと思う。

空中コンボ必中法① 浮く技を覚えろ！基本はやっぱりじじい猛虎！

まず、舜帝で相手を浮かせられる技を覚えてほしい。基本となるのはしゃがみ状態から⇩or⇨Ⓟの月牙叉撃か⇨Ⓟの挑腕擦拳、側端脚（二段蹴り）のカウンターヒットからだ。

このほかにも相手を浮かせられる技はⓀ＋Ⓖの単飛蹴撃や⇩Ⓚの龍尾脚などたくさんあるが、ヒットさせての追い打ちがキャラによって入らなかったりする。前者の3つと龍尾脚は安定しているようだが、なぜ同じ技で浮かせたのに入るときと入らないと差があるのだろうか？

空中コンボ必中法② キャラによる差を忘れるな！

入らない理由は2つあり、まず1つ目としてはキャラによって差がでるところにある。



なぜ入らないのだろうか？

表①月牙叉撃で見る浮き加減ランキング表

ランク	キャラ名	月牙叉撃の後に入る技一例
A⁺RANK	パイ サラ	宙舞双転脚　小ダウン攻撃 側端脚、仰飲杯手➡旋風掃腿 月牙叉撃　etc
A RANK	シュン	同上、 月牙叉撃がかなりシビア
A' RANK	カゲ リオン	側端脚、　小ダウン攻撃 仰飲杯手　➡旋風掃腿 etc
B RANK	ラウ アキラ ジャッキー	同上 A'ランクとの差は浮き方のみ
C RANK	ウルフ ジェフリー	小ダウン攻撃 伏排撃　➡旋風掃腿 etc

注）この表のランク付けは舜帝の月牙叉撃を立ち状態（カウンターではない）でヒットさせた後、入る技によって付けてあります。他のキャラの技に対応できないときもありますのでご注意ください。

VFの世界はすべてが計算で行われている。ダウンしている時間はもちろん、キャラがフッ飛んだ後の浮き方もちゃんと計算されている。フッ飛び方は基本的に技の性質（力がどっちに入るか）と相手キャラの体重によって変化する。もちろん軽いキャラほど高く、重いキャラほど低くなる。VF1においては約3段階の差しかなかったが、2では表①のように5段階ぐらいとなっている。

このようなシステム上、相手キャラによっては入らない空中コンボもあることを忘れないでほしい。



パイはものすごくフッ飛ぶ。

空中コンボ必中法③ 相手の状態による浮き方の変化を見逃すな！

キャラによる差でなくて、同じ技なのに追い打ちが入らなかった時は2つ目の理由、相手の状態による浮き方の変化がかかわっているはず。

相手がフッ飛ぶ技はキャラによってその高さが変化するだけではなく、ヒットさせた時の相手の状態によっても変化している。相手の状態には次の3つに大きく分けることができる。

①ジャンプ中

②立ち状態

③しゃがみ状態

これにさらに技を出していた時のカウンター状態が入るので計6つの浮き方がある。

最も浮くとされているのが①のジャンプ中それも小ジャンプ攻撃、そして最も低くなってしまうのがしゃがみ状態のときだ。詳しいランク付けは表②を参照してほしい。

さてこれらの条件が存在していることを踏まえた上で、舜帝の連続技を見ていこう。

表② 相手の状態による浮き加減の変化

	相手の状態	備考
高く上がる ↑	小ジャンプ攻撃	大も含み、高さにより変化
	↓ ジャンプ状態	高さにより変化
	↓ 立ち状態でのカウンター	Ⓟ、Ⓚでの調査によるもの
	↓ 立ち状態	基準点
	↓ しゃがみ状態でのカウンター	⬇Ⓟ、Ⓚでの調査によるもの
↓ 低くなる	↓ しゃがみ状態	基準点より低い

注）この表は舜帝の月牙叉撃をそれぞれの状態にヒットさせて調べたものです。他のキャラの投げは誤差が生じる可能性がありますのでご注意ください。


これが立ち状態でヒットした時のもの。


しゃがみだとこれっぽっちしか浮かないぞ!

空中コンボ必中法④ つなげる技を覚えよ!

●月牙叉撃からの空中コンボ

最もスタンダードな連続技と思われるのがコレ。

まず月牙叉撃をヒットさせて浮かせた後、表①のような技を入れて、再度、足払い系の旋風掃腿や小ダウン攻撃を入れていく。小ダウン攻撃は避けられそうだが絶対に入るのでタイミングをしっかり覚えよう。

この連続技のキャラによる差はあまりないが表①のCランクの相手には必ずしゃがみパンチで追い打ちをかけること。カウンターで入った時は


月牙叉撃で浮かせたら仰飲杯手で追い打ちをかけ





Cランクの2人にはしゃがみパンチで安定させよう。

ⓅもⓀ入るが安定はしないぞ。

逆にAランクのキャラにはなんでも入るが最も強力なのは月牙叉撃→月牙叉撃→小ダウン攻撃。宙翼双転脚も入るがその後の小ダウン攻撃が

さらに小ダウン攻撃→絶対に入る。旋風掃腿もよいが、こっちのほうが減る。

安定しないので自己満足技といったところ（実はちがうけどまだ秘密）。


月牙叉撃の後、なんと月牙叉撃が入り、


さらに追い打ち。かなり強力だ。

基本的にCランク以外のキャラには仰飲杯手でつなぐのが最もよいぞ!

●挑脚撩拳からの連続技

基本的に月牙叉撃の連続技と一緒。感じとしてはⓅⓅやⓅⓀが月牙叉撃より入りやすい。この技もいろいろと謎がある。上のほうまで判定があることを利用すればとんでもない連続技ができるぞ!


これは浮き方も月牙叉撃に似ているのでつなげる技も同じ

これだけじゃないぜ! どんどんつなげよう!

基本の連続技を覚えればかなり勝率はアップするハズだ。

今回紹介した連続技以外にももっとたくさんのものがある。例えば、龍尾脚をヒットさせた後に側端脚が入り、そこからダウン攻撃が入るなど意外なものがたくさんある。

少しでも威力UPをはかるよう努力して舜帝を強くしていこう!


龍尾脚の後に、


入ってなさそうだがヒットする!全キャラ共通だ。

勝負のカギを握る大技を紹介だ

リオン



移動距離の長い大技をいくつも持つリオン。出るまでは確かに遅いけど、うまく使えば…。

担当：KAL

リオンもようやく大技を紹介できるようになったわけだが、今回紹介する技は、どれも適当に出したのではまず当たらない、それほどにモーションの大きいものばかり。もちろん大技というからには、ガードされたりはずれてしまったときのスキもかなり大きい。

しかし、デメリットが大きいぶん、使い方を覚えればその見返りは確かなものとなる。そういった、技の性質、使いどころなどを解説していこう。

●疾地掃腿（しっちそうたい）

地面をすべるように移動していき、一定距離進んでから後掃腿を出す。いわば移動後掃腿。

このゲームそのものや、対リオン戦をやり慣れていない人が相手なら、少し離れた所から出せば、おもしろいようにくらってくれるはずだ。

逆に、やり込んでいる人が相手だと、ただ出しただけではまず当たってくれない。やはりそれは、攻撃力を持つまでに一定距離移動してしまうことと、「移動攻撃技」なので、大抵の人は「一度離れてから」出してしまうという部分に判断材料、見切るまでの時間的余裕があるせいだと思われる。

確かにこの技は、相手の目の前から出しても、すべっている間につぶされてしまうのがオチだろう。

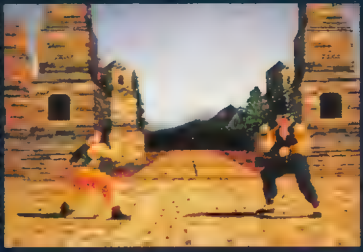
しかしそこは、フロントダッシュ、バックダッシュの速いリオンの特長を利用して、なんとかごまかすことができる。

例えば、多少離れた間合い、フロントダッシュ→弾腿（ミドルキック・⇘Ⓚ）で蹴りが届くくらいの距離でうろうろして、フロントダッシュ→弾腿と見せかけておいてさらに踏み込んで投げ、とか、こちらの弾腿を後ろに引いて避けようとする相手に対して、フロントダッシュから疾地掃腿を出して逃げようとするところを転ばせる、といった戦法などがそうだ。またフロントダッシュ→弾腿のかわりに、フロントダッシュ→バックダッシュ→疾地掃腿といった戦法も考えられる。

さて、技を出すときの例は

リオン

疾走掃腿	⇙Ⓚ+Ⓖ
箭疾歩	⇨⇨Ⓟ
転身擺陰脚	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ
傀歩背掃手	⇦Ⓟ+Ⓖ
登旋腿	しゃがんだ状態で入力ⓀⓀ+Ⓖ



相手キャラにもよるが、普段これくらいの距離で前後にダッシュしまくるのが、リオンの行動の出発点。



そして前方ダッシュ→弾腿といったり、



さらに前方ダッシュして投げとか、後掃腿にいってみたりする。



そうして次には前方ダッシュ→疾地掃腿とか、前方ダッシュ→バックダッシュ→疾地掃腿などといくと効果的。ちみなに下段技だぞ。



多少離れた所から、相手の起き上がり直後に重ねにいく、という手もあるが、あまり勧められない。

このへんにしておいて、次に疾地掃腿を使うときの注意点を述べておこう。

まず、便利な技だけあって、ガードされれば反撃はしっかり受けてしまう、ということを覚えておこう。ミドルキックやサマーソルト、投げなど、ありとあらゆる技をくらってしまう。

次に、疾地掃腿で転ばしたからといって、ダウン攻撃にはいかないこと。起き上がるのが遅い人以外はまずくらってくれない。

とりあえず、1ラウンド目に1発出してみて、しっかり見切ってガードするような相手には出さないでおくのが無難だ。

●箭疾歩（せんしっぽ）

長距離を疾走し、片手を前方へ突き出して相手に突きを入れる移動攻撃技。攻撃の判定が強く、ガードされたあとのスキがほとんどない。また威力が高いせいもあって、この技がヒットしたあとに飛転落腿（ひてんらくたい）（強ダウン攻撃・⇧Ⓟ）が続けて入りやすい、といいことづくめの技。

ただ、疾地掃腿と違って立ったまま走っていくので、正面から出してもなかなか当たらないという欠点もある。

しかし感覚的な問題で、例えばバックダッシュで素早く離れてから出せば、追いかけようとする相手には当たる可能性も出てくるし、接近戦で盤肘（ヒジ・⇨Ⓟ）や弾腿でよろめかせたあとなどに出せば、いったんはガードしようとした相手が「おや？」と思って動き出そうとしたところにカウンターでヒットする、というような、時間差攻撃的な奇襲ならという考え方もできる。

とにかくこの技は、出てしまえば強いので、離れてから出すか、意表を突いて出そう。

本当なら箭疾歩も疾地掃腿も"角度"をずらしてから出すと効果抜群なのだが……。

●転身擺陰脚（てんしんはいんきゃく）

これも移動攻撃技。途中まで疾地掃腿とそっくりなモーションですべっていき、一定距離前進後、中段攻撃判定を持つ回し蹴りを出す。

これは最後の蹴りのリーチそのものが短く、また疾地掃



箭疾歩ヒット後は飛転落腿を狙おう。

腿よりも攻撃判定が出るのが遅いうえに、攻撃力持続時間が短い(蹴りがすぐ引っ込む)という、要するに返されやすい、見切られやすい技。

ただし前もって疾地掃腿を出しておいたりすると、引っかかってしゃがんでくれる人も少なくない。

基本的に狙っていく場面、状況などは疾地掃腿と同じなのだが、ガードされたあとのスキや出るまでの時間などを考えると、この技はまず出さないほうがいいだろう。

●偸歩背掃手

体を反転させて相手の足元を手で払う偸歩掃手の、リーチが長くなった技。当然下段判定。

偸歩掃手よりもリーチがある、という点で、より遠距離から気軽に出せるのだが、半面ガードされたあとのスキが若干長くなっている。

とはいえ気をつけたいのはアキラの猛虎硬爬山と一部の出が速いⓅを持つキャラくらい。猛虎以外では毎度毎度反撃されることもないだろうから、結果として頼りにしていい技、といえることになる。

ほかの特徴としては、相手を転ばすことができる、威力が低い、といったところ。

ダウン攻撃(飛転落腿)を狙ってもいいが、必ず入るというわけではない。

●蹬旋腿

軋腿(足払い一発)からの変化技。軋腿から続けて上段判定の回し蹴りを繰り出す。

ただでさえ軋腿を出すと警戒される(前掃腿なのかどうかわからないのでしゃがみガードしている)ことが多いのに、次に出るのが上段判定のスキの大きい技ではとても使えない。

いつもいつも足払いは1発軋腿だけにしておいて、相手に「この人は前掃腿(軋腿2発)は出さないな」と思い込ませてから出すとマレに当たることもあるとは思うが……。動きは非常に格好いいので、うまく誘ってこの技で決められるようになりたいものだ。

今回紹介した技のうち、偸歩背掃手と前疾歩は今後紹介予定の移動技と組み合わせていくことで、ようやく力を発揮するようになる。

前疾歩をバカにしてはいけないぞ!



疾地掃腿か?転身掃陰脚なのか?



移動距離は長いが、ぜひ狙っていきたい前疾歩。基本的には中段攻撃判定だ。



このように足の向きが同じ場合は気をつけよう。ⓅⓀなどで反撃されやすくなるぞ。



これぐらい離れていても届く偸歩背掃手。



軋腿のあと、この上段回し蹴りになる。

ひるんだ相手に必殺の一撃を加えろ!

アキラ



今回は、開誇を含める崩し技と新打撃技の紹介。そして崩しと投げの実戦編だ！

担当：新人GYU

VF2になって生まれ変わったアキラ。しかし、今までに紹介した技だけでは新生アキラを使いこなすことはできない。

そこで今回、アキラの攻めのバリエーションを豊富にする新技を紹介しよう。

ガードのカタイ奴にはコレ！崩し技を覚えよう

まず、崩し技って何？と疑問に思った読者のために説明するが、"崩し技とは投げ技と同じ条件と入力で行う、相手を無防備な状態にする技である。まあ、投げ技の一種とでも記憶してもらえばいいだろう。しかし、基本的に崩し技には攻撃力がない（ダメージを与えられない）。そこで相手が無防備な状態の間にキメる打撃技と共に研究していこう。

●開胯

インストカードにも載っている崩し技。相手の上段ガードを払いのける。この技の後にⓅⓀと裡門頂肘が入るがⓅⓀのほうが安定。その後にクイックで間合いをつめて猛虎も入る。しかし、注意点として、この技を主力に使ってはいけない。理由はまた後で。



この後にⓅⓀ+[illegible]火掌。安定。

●翻胯

Ⓟ+Ⓖ投げの[illegible]に似ているが、[illegible]相手を崩す技。この技の後に入る打撃技は、裡門頂肘と猛虎硬爬山そしてアキラのトレードマーク"鉄山靠"。しかし、鉄山靠が入るといっても距離が離れているので威力がない。残念ー



鉄山靠。



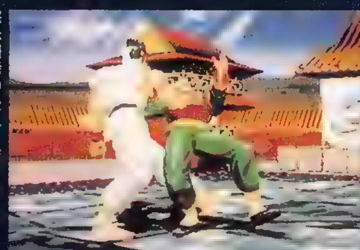
翻胯の後に…、

●撃歩翻胯

とりあえず一目見て翻胯との違いを見分けられる人は、まずいないであろう。この技と翻胯の違いは、名前だけなのかというと、実は鉄山靠が当たらない。崩した後の間合いが微妙に遠い上に、硬直も長いのだ。しかし、他の技は入るのでご安心を。



鉄山靠は入らない。



撃歩翻胯の後に…、

●進歩里胯

VF2のオープニングデモを読者の方は覚えているだろうか？アキラがジャッキーに裡門頂肘でよろけさせた後、すばやく背後にまわりこんで鉄山靠でKOする場面だ。一見、獅子身林のように見えるこの技こそ今回の目玉の"進歩里胯"である。この技の後にキメることができる打撃技は裡門頂肘と猛虎硬爬山の二つ。鉄山靠と連環腿は逃げられるが、進歩里胯の後の鉄山靠はカウンターで入ることがあるので、なるべく狙っていこう。キメればえらくカッコイイぞ。

●順歩翻胯

相手の足をひっかけてうつぶせに転ばせる技。先ほど、基本的に崩し技に攻撃力はない、と説明したが、この技には攻撃力（ほんの少しだが）がある。これも裡門頂肘と猛虎硬爬山、そして面白いことに一歩歩いてⓅ+Ⓚだけが入るぞ。相手がはいずりながら起き上がる姿は爆笑ものなので、一度は見る価値があるかもしれない。



この後に猛虎が入るけど…、



この技は使えるぞ。

アキラ

開胯	⇨Ⓟ+Ⓖ
翻胯	⇦Ⓟ+Ⓖ
撃歩翻胯	⇩Ⓟ+Ⓖ
進歩里胯	⇘Ⓟ+Ⓖ
順歩翻胯	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ
躍歩頂肘	⇨⇨⇨Ⓟ
白虎双掌打	⬇⇦⇨Ⓟ

実戦的投げ技講座① 使える投げ技を選ぶ基準とは！

過去に本誌で紹介した投げ技と今回、紹介した崩し技でアキラの投げ（厳密にいえばアキラに投げはないのだが）は9種類もあるのだが、実際、どれが使えるのか？アキラの投げに順位を付けるためには、次の3つの条件が必要である。

①威力（その後に入る打撃技やダウン攻撃も含めて）

②入力のしやすさ

③エトセトラ（自分が有利になれる技）

これらの条件を頭に入れて投げ技の研究を始めよう。

実戦的投げ技講座② この投げ技は覚えろ

まず最初は倒身捜腿（Ⓟ＋Ⓖ）。この技は全キャラのⓅ＋Ⓖ投げの中でも威力は高いほうで入力も楽だ。しかし、投げ返される恐れがあるので、③の条件からは外れる。


リングアウトギリギリの場所で使わないこと。

2番目は心意把（⇦⇦Ⓟ）。心意把は単体の威力ではアキラの投げの中でも最大級の技であるが、コマンドの入力が難しすぎる。読者の方でVF1より簡単になったという人もいるだろうが、確かにコマンドは入りやすくなった。しかし、VF2では自分と相手の足の位置というものが関係していて難しいのだ。心意把を出すのなら、ガードボタンを活用しよう（本誌No.15 P19を参照）。もちろん、この技は相手を遠くへふっとばすことができるので③の条件には当てはまる。


この足の位置でコマンド投げはキツイ。

そして鶴子穿林。この技は、キメた後に側腿が必ずつながる。側腿を含めると威力はものすごい。コマンドもVF1よりはるかに出しやすく、相手の背後に回り込むので追いつめられたときなど助かる。絶対に覚えよう。


側腿を入れれば、こんなに減らせるぞ！

VF2のアキラの新技、大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）。威力もあり、コマンドも楽。おまけにふっとばせる。と、いうことなしの技。ただし、心意把と同じく足の位置が関係してくるので、確実にキメるようにしよう。


この技でリングアウトを狙おう！

5番目からは崩し技。まずは開腑。この技はⓅ＋Ⓖということもあって、相手のスキをついて一歩前進して投げるという状況でも出しやすい。ⓅⓀからの横火炮（⇦Ⓟ）も安定。相手は後ろによろめくので、ガンガン押せる。ただし、紹介のところでもふれたが、サラにだけは使ってはいけない。理由は、サラには開腑の後にどの打撃技も入らないからである。だからといって、他のキャラに使わないというのはあまりにももったいない技だぞ。

次は翻腑。いくら鉄山靠が入るからといっても威力はあまりない。しかし、鉄山靠をキメるにはタイミングが意外にシビアなので、猛虎硬爬山のほうがいい。ちなみにふつう猛虎硬爬山はしゃがみモーションからでないと出ないが、崩し後の場合だと相手を崩したときに、先行入力をしておけば、自分の硬直が解けた瞬間に自動で出る。


この状態で先行入力。

6番目は撃歩翻腑。はっきりいって使えない。撃歩翻腑を使うくらいなら翻腑を使おう。もちろん後にキメる技は猛虎硬爬山。基本的に翻腑や撃歩翻腑を使うより開腑のほうがいいだろう。サラにだけは翻腑を使う。

進歩里腑。この技は実に使える。コマンドも簡単で、相手の背後に回れる。この後に出す技は相手の技量によって選ぶ。この技で崩されて動揺する相手には鉄山靠。上手に対応してくる人には猛虎硬爬山がいい。しかし、自分が劣勢になっているときなど、どうしても鉄山靠を出さなくてはならない状況のほうが多い。そこで鉄山靠を出すならば、⇦Ⓟ＋Ⓖ・➡⇦⇦Ⓟ＋Ⓚと進歩里腑のコマンドを入力してアキラが相手の背後に回り込む前にすぐ鉄山靠を入力しよう。これだけでかなりちがうはずだ。

そして最後は、[illegible]歩翻腑。この技は大道芸として使う以外に有効な使い道がなさそう。

と、ここまでひと通り解説してきたのだが、必ず覚えてほしい技はズバリ倒身捜腿と開腑、進歩里腑の3つ。これだけでも少しは闘えるはずだ。だが、もっと強くなりたいという人は鶴子穿林と大纏崩捶をマスターしよう。この2つの技はただダメージを与えるというほかに自分の有利な状況を作れる効果があるので、戦略の幅が大いにひろがるぞ。残りの技は余裕ができたら覚えよう。VF2の心意把はえらくカッコイイぞー！

まとめ 崩して崩して崩しまくれ！（投げでも可）

アキラは連続技が少なく、攻撃力もあまりないほうだ。そこで鉄山靠などの大技をキメようにも返されるだけである。そのために崩し技が必要なのだ。それに大纏崩捶などのふっとばし系の投げでリングアウトを狙うのも重要なので、崩しや投げ技をマスターしてほしい。

中級者以上、必見！新打撃技紹介

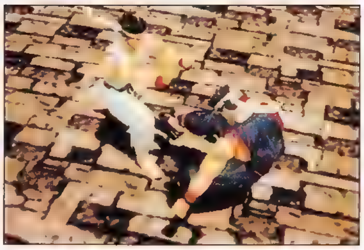
今回、紹介する打撃技は2つ。躍歩頂肘と白虎双掌打だ。

●躍歩頂肘

名称を読んでみて感じた方も多いかもしれないが、この技はVF2のアキラの攻撃の要である**裡門頂肘の遠距離バージョン**である。是非、覚えてほしい。

●白虎双掌打

両手を前に突き出して、相手を吹きとばす技。一見、猛虎硬爬山と同じような技と思いがちだが、**しゃがみガード不可**という利点がある。先ほどの崩し技のコーナーで紹介した猛虎が入る崩し技なら、猛虎の代わりにこの技を使おう。絶対に相手にしりもちをつかせるという状況でないなら、猛虎よりこの技をガンガン使ってもいいぞー！


しゃがみガード不可の白虎双掌打。マスターしよう！

VF2では、やはり"最強"

カゲ



VF2から新たに増えた技を、どう使うかがポイントだ。

担当：T.S

まずは、技を覚えてその場に適した技を出せるようになろう

さて、今回は今までに紹介されていないカゲの隠し技をいくつか紹介していくが、中にはインストカードに書いてある技もあるので、その技に関しても使い方やスキの大きさ、間合いなども説明していくから注意して読んでほしい。

●幻葉

最初に紹介するのはインストカードに書いてある幻葉という技である。

この技は言葉ではうまく言えないが、簡単にいうと上段回し蹴りをしゃがんでから前へスッと出す。表現するのが難しいので一回見てもらうといいだろう。

技の特徴は、スキが少なくガードされても反撃はくらわないことだ。

しかし攻撃判定は上段でしゃがまれると投げ技をくらう可能性がある。

また、この技は前へ飛び出すため相手との距離が結構離れていても届き、ヒットすると必ず相手をダウンさせることができる。

この技の使い方はとりあえず間合いが遠くても届くが、近い間合いで出しもよく、することがある。

または、スキを生かした使い方として、幻葉をワザと出し相手がガードをして反撃してくるところにフェイントと、いったフェイント技としても使える。もし相手がカウンターくらったら、高く浮いたところにいろいろな連続攻撃も可能なので覚えておこう。



蹴りを出す。これが幻葉。



こんな感じで体をまるめて…、

●裏閃刃

これもインストカードに書いてある技の1つであり、それでいてあまり使えない技だと思うが一応説明しよう。

まずこの技は見た感じカッコはいいのだが、なかなか相手には当たらないのだ。

理由は1発目が中段攻撃なのだが、相手との足がズレているとき（前に出ている足が、自分が右足で相手が左足というような場合）しか当たらず、2発目は上段攻撃なので最初からしゃがまれていると両方とも当たらない。よって反撃を受ける可能性がある。その上に、ガードされても反撃されてしまうので、まったく使わなくてもいい技だろう。



この足に注目!! このときが当たらないので注意しよう。



このときは無防備なので、簡単にⓅⓀで反撃される。

●地走り

これもインストカード技であるが、こちらは足を使っての技である。

この技は使い勝手がよく相手の攻撃を避ける性質を持っていて、できるだけ使ったほうがいい技であるのだがコマンド入力が難しく、慣れていない人は最初は戸惑うだろう。

基本的にVFとのコマンド入力は最後にちゃんとコマンドが入っているかいないかが重要なので、そこを注意すれば出るようになるだろう。

さて技の説明だがまずは攻撃判定、見れば分かるとおり下段攻撃（足払い）である。

これは立っている相手ならもちろんヒットするが、中段蹴りなど相手が攻撃してきてもそれを避けて当てることができるのだ。

次にスキの大きさだが、意外にもスキは大きく相手にガードされると大抵投げられるので、それは覚悟しておいたほうがいい。

使い方としては、どんどん中段攻撃をして相手を立たせて使うのと、相手が何か攻撃してきそうなときに出すと効果的である。



こういう状況はあまりないが、中段蹴りを避けている。

●葉牙龍

この技はVF1からある雷龍飛翔脚に似ているが、葉牙龍はちょっと走ってからドリルキックで跳ぶ。雷龍のほうは前転から足で跳んで来るといった見た目の違いがある。

雷龍の攻撃判定は下段攻撃だが、葉牙龍はなんと中段攻撃なのだ。

この2つの技はモーションが早く、似ていてヒットすると相手はダウンして結構な距離を飛ぶので、リング際に追い込んだときに使い分けると有効な技である。

しかし使いすぎて相手に読まれ、ガードされたときは打

カゲ

幻葉	⇦Ⓚ+Ⓖ
裏閃刃	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
地走り	⇦⬁⇩Ⓚ
葉牙龍	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ
風閃刃	⇩Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
落閃刃	⬇⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
側弾	⬀Ⓟ
側転	⇦Ⓖ
踵落とし	敵ダウン時に⬁Ⓚ



これが"雷龍飛翔脚"。立ち防御不可能である。



こっちは"翼吼龍"。しゃがみ防御不可である。

撃技はもちろん、投げ技もくらうぐらいの大きなスキがある。

でもこの2つの技を防御するのは難しいので、これくらいのリスクは覚悟してもいいくらい強い技であるのだ。

●風閃刃

風閃刃というのは裏閃刃と似ている技であるが、この技は裏閃刃よりも使う場が少ない技である。

理由であるが裏閃刃は1発当たれば2発目も当たり、相手はダウンするのだが、閃刃は1発目が上段攻撃なので、しゃがんでいる相手には当たらない。2発目は中段攻撃だが、相手にヒットしてもダウンはしない。



これが風閃刃の2発目だけど、相手はダウンしてくれないのだ。

この技もガードされたときのスキは大きいので、使う必要はそんなにないだろう。

●落閃刃

裏閃刃、風閃刃の次は落閃刃。この技は今まで紹介してきた中では一番使える技である。

攻撃判定は裏閃刃と同じ1発目が中段、2発目が上段で、これも相手との足がズレているときしか当たらない裏閃刃と同じである。

しかし1発目の攻撃が早く、これも1発当たれば2発目も当たり、ダウンさせることができる。でもガードされるとやはりスキは大きいので、1発で止めて使ったほうがいいだろう。



またまた足に注目!!裏閃刃のときとの違いがわかるかな?この足のときは、裏閃刃が当たる。



落閃刃は1発目で止めて使うのも結構いいぞ。

●側弾

この技は呼び名のとおり体を横にしてから"ヒュン"と素早い上段パンチを出す技。

特徴として相手の上段パンチを避けるときがあり、そのまま側弾から散弾風神脚や散弾裏蹴り(ⓅⓅⓀ)なども出せたりする(ⓅⓀと同じように側弾からⓀもつながる)。



ここからⓀもつながるので覚えておこう。

まだ慣れていない人でレバーで防御して、しゃがみパンチをやると側弾が出るので、注意しよう。

●側転

カゲはレバーを相手との逆方向の上(↖)に入れると、バク転するが、その他にも側転というものがある。

これといった使い方はないが簡単に説明すると、バク転より後ろへ下がる距離があり相手と離れたいときに使うといいが、カゲはバックステップも速いので使い分けるといいだろう。



結構、豪快な側転。

側転も相手にバレていると無駄なダメージをくらうので無理して使う必要はない。

●踵落とし

最後に紹介する技は相手がダウンしているときに使う踵落としである。

踵落としはダウン攻撃なのだがカゲは相手をダウンさせたときは大抵「流影脚」という技をダウン攻撃の代わりに使っているので、踵落としはあまり使わなくてもいいのだ。

しかしなくてもいい技ではなく、意外と使えるときもあるのだ。

例えば、自分がダウンして相手がダウン攻撃をしてくるとき、それを避けて起き上がったときは踵落としを出せばほぼ確実に当たり、相手に逆にダメージを与えることができる。



ジェフ君がヒップアタック…。



「ドウリャ」とこのように踵落としは使いましょう。

基本的には相手を投げた後に踵落としを使えば必ずヒットするので覚えておこう。

新技の使い方を覚えよう

ジャッキー



ダッシュハンマー、エルボー、サマー…旧技でも十分闘えるけど、やっぱり新技も組み込んでいきたいもの。使える技がいっぱいあるぞ。

担当：C・LAN


ライトニングキックは途中でやめる(できれば中段のうちに)。


そしてサマーソルトが…。


投げを決める。Ⓟで反応されるようならしゃがみⓅもよい。


このフィニッシュは浮かせた場合のみ使用。

今回は、一部新公開できるものを含め、新技の有効な使い方を考えていこう。

新技をもう一度・新公開技もあるぞ

●ライトニングキック

⇩Ⓟ+Ⓚの中段キックから連携し、その後4回まで蹴りを出せる。特徴的なのが、3発目、つまりⓀの2回目までが中段攻撃になっている点だ。Ⓚの4回目は大きなスキがあるため、スラントやニーキックで浮かした後の屈辱追い打ち以外には使わないこと。Ⓚを0~3の範囲で止め、そこから投げやサマーソルトを狙っていくのが有効。

●ビートナックル

以前紹介したときは上段と書いてしまってゴメン。本当は中段。

この技はリーチはそこそこあり、比較的出るのも速い。だが、ガードされると反撃されることから、適当に出すなんてことは絶対にやめたほうがいい。足の向きによって重心が変わる。

ところで⇨⇨Ⓟでのネックブリーカードロップという技がある。ここで、しゃがんだ相手にこのコマンドを入力すると…当然投げは成立しない。この場合⇨Ⓟと判断されてエルボーが出る。つまり立っていれば投げ、しゃがんでいればひじでよろめかせることができるわけだ。

えっ?なぜこんな話をビートナックルのところで説明したのかって?まぁ次号以降への前フリってやつですかね。

●サイドフックキック

上から足を振り下ろすので、ミドルキックなどを上から潰したりできる。

サラの持つ同技と似ているが、スタンド面で若干劣るのでサラほど使用頻度は高くない。

この技は中距離での誘い技として有効。2~3回空振りして相手が接近してきたところにミドルキックやダッシュハンマーを当てにいこう。

近い位置で当てれば、浮いた相手にダッシュハンマーもヒットするぞ(+ダウン攻撃もね)。

●スマッシュフック

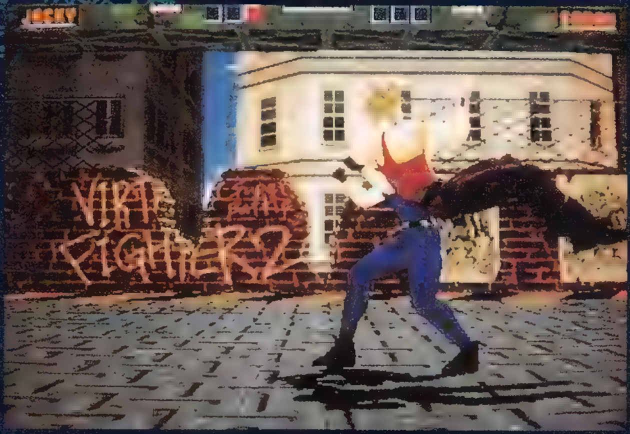
今のところ大した使い道がない。


ダッシュハンマーでの追い打ちが入る。そして⇧Ⓟもだ。


カウンターでサイドフックキックが入ったら…。

ジャッキー

ライトニングキック	⇩Ⓟ+ⓀⓀ×4
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ
サイドフックキック	⇦Ⓚ
スマッシュフック	⇘Ⓟ
ミドルスピンキック	⇦⇨ⓀⒼ
スウェーフック	ⒼⓅ
サッカーボールキック	敵ダウン時に⇘Ⓚ



⇨⇨Ⓟは立っていれば投げる。



しゃがんでいればエルボーになってよろめく。Ⓟ+Ⓖよりいい。

立ち状態からしゃがみパンチを出すときは⇧だとスラント、⇨だとこのスマッシュフックが出てしまうため、きちんと⇩に入れなくてはならない。そこだけ十分注意。

アキラの裡門をガードした後やⓅ⇨Ⓟをガードされた後など、しゃがみパンチを出そうとしてスマッシュフックになってしまいやすい。気をつけよう。

●ミドルスピンキック

中段を蹴りつつ一回転する。この技ゆえに…という使い方はないが、サイドフックキック同様、中間距離でたまに出していくという感じでいいだろう。

この技をカウンターで当てると、なんとジャッキーが踊る。少しの間満足げにステップするのだ。ターンキック（背後攻撃Ⓚ）もカウンター時は同様だ。これを見んがため、これらの技に命をかけるのも面白いかもしれない（あくまで面白いだけだが）。

●スウェーフック

上体をそらしつつフックを放つ。この技は一応Ⓟを避けることができるのだが、実際にこれを利用するのは難しい。せめて上段を完全に避けられたらいいのだが、現実はそう甘くはないようだ。

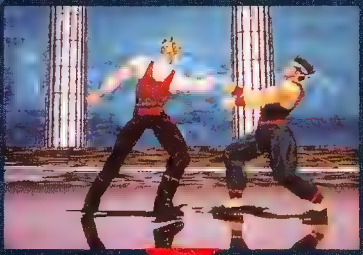
この技はⓅと同じ扱いになっていて、Ⓟから連携する技はすべてⒼⓅから使うことができるようになっている。具体的にいうと、

○ⓅⓅ↓ⒼⓅⓅ
○ⓅⓅⓀ↓ⒼⓅⓅⓀ
○Ⓟ⇩Ⓚ↓ⒼⓅ⇩Ⓚ
○ⓅⓅ⇨ⓅⓀ↓ⒼⓅⓅ⇨ⓅⓀ

といった感じである。だから何だという気もするが、一応覚えておいてほしい。


このミドルスピンキックはカウンター時のみ…。


踊る」


ⒼⓅはⓅと同じ扱いだから…、


Ⓟから始まる連携なら同じようにできる。

●サッカーボールキック

これはVF1でいうパイ、アキラの⇧Ⓟと同じもの。VF2では新キャラの舜帝、リオン以外は全員持っている。

ジャッキーは大抵の場合ダウン攻撃が間に合ってしまうので使う機会はそれほど多くない。主に足払い系の技を当てた後に使うといい。ロースピンキックやレッグスライサー（カウンター）は、硬化が長いのでダウン攻撃をかわされてしまうことが多い。こんなときにサッカーボールキックが活躍するぞ。

ちなみに1ラウンド中に3回これを決めると、パットリックで判定勝ちとなる（大ウソ）。

ともあれジャッキーはひじとスラントにつきる。あとサマーとしゃがみⓅ。とはいえリスクを恐れるとVF2では何もできない。ガードを固めつつ、ときには陰険に、ときには大胆にいこう。


ターンキックも同様だ。一見の価値あり。


例えばこんな技のあとは…、


サッカーボールキックが最適。⇧Ⓟは間に合わない場合が多い。

2Pカラーが大人気!?

サラ



D・ジョイント→サマーは遠くまで吹っ飛ばすし威力もなかなか。こいつを使わないテはないぜ!

担当：GED

インストカードに書いてある新技を見てみよう

●ダブルキック

以前にも紹介した技だが、リーチが短いうえに上段攻撃なので、いまだにあまり使い道が見つかっていない技である。

だが、攻撃判定が出るのは意外に早いので、D・ジョイントバットで浮かせたあとにこの技をつなげることもできる。あまり威力があるわけではないが、これでとどめをさしちゃうのもイイかも。



浮かせたあとにダブルキックをたたき込むこともできる。

●トルネードキック

ジャンプしてローリングソバットのような蹴りを放つ技で、足払いをかわしつつ攻撃することが可能だ。

中段攻撃なのはいいのだが、ラウンドキックに比べて予備動作が大きいせいもあり、あまり使用頻度は高くない。しかし、相手を後ろに吹っ飛ばすラウンドキックと違い、相手を横方向に吹っ飛ばすので、うまく利用すればリングアウト勝ちを狙うこともできる。



下段攻撃をかわしつつ攻撃しよう。

●スピニングキック

後ろ回し蹴りのようにクルッとターンし、高い位置から足を振りおろす技で中段攻撃になっている。

この技も相手を横に吹っ飛ばすことができるので、リングアウト勝ちを狙うときに有効だ。狙いとしてはトルネードキックと同じだが、こちらのほうが攻撃判定が出るのが早いという点でおすすめ。



相手を横に転ばせることができるのだ。

サラ

ダブルキック	⇦Ⓚ
トルネードキック	⇗Ⓚ+Ⓖ
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ
ラウンドキック	⇧Ⓚ
ステップラウンドキック	⇗Ⓚ
スナップバックナックル	⇘Ⓟ
スウェースマッシュ	⇙Ⓟ
サッカーボールキック	敵ダウン時に⇘Ⓚ

●ラウンドキック

その場で軽く小ジャンプしながらローキックのような蹴りを出す技で、下段攻撃のようにも見えるが実は中段攻撃。小ジャンプ攻撃だが技のモーションは意外と早く、結構使いやすい。しかも技の後の隙が小さいために、反撃を受けにくいのも特徴だ。



ラウンドをカウンターで当てたらサマーを狙ってもいいぞ。

新技のせいでますます足クセが悪くなったか!?

●ステップラウンドキック

相手方向に小ジャンプで跳び込んでラウンドキックを放つ技。ラウンドキックが届かない間合いではコレが役に立つ。

相手方向に跳び込む動作の分だけほんのちょっと蹴りを出すのが遅いが、ラウンドキックと同様、硬化時間が短いので実戦でもなかなか頼りになる技だ。



ラウンドやステップラウンドはガードされてもかまわない。

●スナップバックナックル

下方向に裏拳で攻撃する技。中段攻撃にも見えるが、しっかり上段判定になっている。接近戦でのコンビネーションに組み込みたくても、リーチが短くて攻撃判定がでるのもそんなに早いわけではないので、あまり実戦向きではないかも。



あまり使う機会はないが、一応中段攻撃だ。

●スウェースマッシュ

ボクシングのスウェーのような動作で相手のパンチをかわしながらパンチを繰り出す技。ただ、避け攻撃と呼べるほど万能なものではないので過信は禁物だ。

この技は普通のⓅと同じように認識されるようでⓅⓅⓅⓀとするとスウェースマッシュを組み込んだコンボサマーを繰り出すことができる。



スウェースマッシュで相手のパンチをかわしつつ攻撃だ。

●サッカーボールキック

ダウン攻撃の一種で、まるでサッカーボールを蹴り飛ばすように倒れている相手を蹴る技。

いきなんなんか目の前でバタッと倒れ込んだらすかさずコレ。あまり威力はないが他のダウン攻撃では間に合いそうもない場合に重宝する技だ。



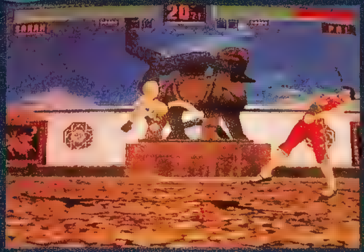
倒れている相手を「バシッ」と蹴とばすぞ。

ラウンドキックをガードさせて、シャコッ!

ラウンドキックとステップラウンドキックは、ガードされても隙が少ないのは説明したよね。相手の攻撃をガードしたら反撃したくなるのが対戦心理というもの。そこで、この技をガードさせてからのサマーが有効になってくる。

立ちパンチなどに潰されてしまうこともあるが、たいがいの反撃にはカウンターでサマーを当てることができるぞ。慣れていないとかなり引っかかってくれるぞ。そして手を出さなくなったらこっちのモノ。投げなどを交えて闘いの主導権を握るのだ。

サマーは中段攻撃なので、しゃがんでいる相手にも当たるが、この場合のダメージは大したことはない。っていうのはちとぜいたくな悩み?


反撃しようとした相手にカウンターでサマーソルトだ。

リングアウトでも勝ちは勝ちだぜい

そう、体力差でいくら負けていても相手をリングの外に落としてしまえば勝ちなのである。ときにはダメージのでかい連続技以上に効果があることもあるのだ。

さきほどトルネードキックとスピニングキックのところでも触れたが、このふたつの技は相手を真方向に吹っ飛ばすことができる。つまり、お互いにリングのふちで闘っているような場合に役に立つ技なのだ。


あと一撃でヤツをリングアウトさせてやれい。

右写真のような場合、どんな技なら相手を一撃でリング外に落とせると思う?「トルネードかスピニングのどっちかでいいや」っていうのは絶対にやめたほうがいいぞ。

正解はスピニングキック。なぜなら、この技は相手を胸のほうに転ばせることができるためだ。逆に、トルネードキックは当てても背中側へ吹っ飛ばしてしまうため、こちらがリングのふちを背にして闘わなければならなくなってしまうぞ。気をつけよう。

この正解は、あくまで写真のように右足を前にして向かい合った場合のもので、左足を前にして構えていた場合は、トルネードが正解となる。

つまり、見るべきは「自分が画面のどっち側にいるか」ではなく、「自分のどちらの足が前にきているか」というところなのだ。安易に「スピニングキックは相手を左側に吹っ飛ばす」と考えないようにね。

スピニングキックは胸のほうに、トルネードキックは背中のほうに転ばせるというふうに覚えておこう。ちなみに、ダブルキックなどで任意に足を入れ換えることもできるぞ。


スピニングキックがヒットー



見事、相手はリング外へ。


特定の技を出すことによって足を入れ換えることもできる。

ヘビー級のふたりにはミラージュキック

まあ、たいていのキャラにはロ・ジョイントパットで浮かせてサマーソルトキックを当てれば体力の半分近くを奪うことができる。それに比べてウルフやジェフリーときたら、ロ・ジョイントで浮かせてもサマーが当たらない。やはり奴らは体重が重いために浮かせにくくて落ちやすいみたいだ。だが、地上にいるときは逆にそれが仇になることもある。


軽いヤツは間合いによって最後まで当たらないことも。

例えば、ミラージュキック。[illegible]のようにキック連打系の技がそう。パイやリオンなど体重の軽いキャラは一発目が[illegible]たってもその後[illegible]りにくいのに対し、[illegible]ふたりには[illegible]やすいのだ。体重が重いために当たってもあまり後ろにさがらないのが原因のようである。[illegible]ミラージュは威力も結構あるので[illegible]とは言っても、ガードされれば隙も大きい技なので、やたら出してもフラッシュの餌食になるだけだ。ショルダーアタックなど、硬化時間の長い技をガードした後に使うようにしよう。


ガードした後などは確実に入れるチャンスだ。

ローキックは、威力が小さいのが武器なのだ

「ジャックナイフサイトだけで世の中渡れるぜ」なんてことがパソコン通信などで言われていたけど、もうそんな大技だけで勝てるほど世の中甘くないぞ。

サラは、強力な中段攻撃を持っているが、強力な下段攻撃は持っていない。ゆえに相手は立ちガードをしていることが多いのだが、そこで役に立つのが投げとローキック。

「立ちガード」をしがちなヤツには投げというのは当たり前として、威力のないローキックに頼るのはねぇ」とか思ってちゃいけません。威力がないからこそ相手は「ローキックぐらいはしょうがない」と思ってガマンしているわけ。この心理につけこんでペシペシ当てさせてもらおうじゃないの。


ローキックはなかなか使いでのある技だぞ。

あの技とこの技を公式発表!!

ラウ



久し振りの新技公開。さらに後半は読むと非常にためになる情報が…。

担当：実は料理が苦手な料理長Ⓝ



パイと同じ型だが、ラウのは上段攻撃。

今回、公開可能となった新技は三つ。では早速始めますか。

●側中脚

パイにも追加された片足蹴り。パイのものよりも、出が早く、引きも早いので隙はない。…というと、パイの側中脚よりもよいことづくめな気がするが、パイのは中段攻撃なのにラウのは限りなく上段に近い中段。正面から少しズレた位置からなら中段になるようである。狙うときは、横振りすることを最初から計算に入れておこう。そうすれば、[illegible]が早いだけにフェイントとして十分使える技となる。

●翻身肘撃

腕をのりだして肘から手の甲のあたりを真上から振り降ろす技。肘撃、とはなっているが上段攻撃である。

この技から斜下掌などのように連環コンボ系につなげることができるので、ヒットしたら双[illegible]（Ⓟから[illegible]まですべてつながる）に持っていこう。

上段攻撃だが、相手のしゃがみパンチに潰されにくいようだ。

なお、この翻身肘撃や、順歩沖掌からの連環シリーズにつなげる技は「連環転身[illegible]（ⓅⓅⓀ）」のような名称はつけず、「翻身肘撃・連環転身[illegible]」で統一します、とAM2の新[illegible]正式アナウンスがあったことをお知らせしておきます。つまり「翻身肘撃・連環転身脚」と同じ扱いというわけだね。

●踏撃襲

これはアキラの[illegible]下突、パイの[illegible]踏みつけと同じ、相手がダウンしたときのみ使える技。



俗称「親父のゲンコツ」。ここからコンボ系につながるぞ。

ラウ

空虎脚	Ⓚ＋Ⓖ
地掃腿	Ⓚ
擺空虎穿脚	Ⓚ
順歩沖掌	Ⓟ
翻身肘撃	Ⓟ
踏撃襲	敵ダウン時に Ⓚ
側中脚	Ⓚ



思いっきり足を上げ…、



踏みつける!!



さらに踏みつけた足を軸に一回転。これぞ第1回トーナメント王者の余裕ってやつですか。

VF2では相手が倒れても⇧Ⓟが間に合わないことが多く（サラとジャッキーは除く）そんなときに使うのがこの技だ。例えば転身巴咽掌のあと、VF1では⇧Ⓟがほぼ間に合ったが、VF2では逆にまず間に合わない。そこで、投げや燕旋蹴、地掃腿のあとなどはこの技で追い打ちをかけるようにしよう。

また、空虎脚や騰空虎穿脚をウルフやジェフリーに当てても、まず空中コンボが間に合わない。手堅く追加ダメージを与えたい（一応、こういうときは⇧Ⓟが間に合うが…）場合などに用いるといい。

不定期連載 お手玉クッキング

さて、残りのスペースではラウのお手玉に関する新情報などの話をしよう。

前回、双拳旋風腿（ⓅⓅⓀ）が最初のⓅが当たればⓀまでオールヒットするということを掲載した。この技を狙うときは、相手がこちらの中段攻撃をしゃがみガードでくらった場合、つまりよろけ状態でも可能だ。ただこのときは、双拳旋風腿の最初のⓅが空振りし、残りのⓅⓀがヒットする。よろけは思ったよりも長時間ふらついているわけだ。

本誌で以前解説したが、よろけ中の相手に再度中段攻撃で追い打ちすると、VF1でいうところのカウンター浮き状態となる。

これを利用して、よろけ状態になったら斜下掌が間に合うことが判明した。

例えば相手を肘（⇨Ⓟ）などでよろめかせたら、連拳転身脚が入るぞ。


肘などで相手をよろめかし…、


連拳転身脚を入力すると…


必ず浮くので転身脚がオールヒット!!

また、相手を浮かせるのは地掃腿でも可能。カウンター音がしたらお手玉を狙ってみよう。

コマンド入力の極意を伝授!!

その肝心の地掃腿、「俺、この技だせないんだよなぁ」という人は多いと思う。そういう人はつぎのコマンドを実践してみよう。

⇨⇨⇩Ⓚ

文章的にいうと「**クイックフォワードして、レバー真下とⓀを同時入力**」だ。クイックフォワードも「コン、コン」と確実に、急がずに入力しよう。同様に、レバー真下＋Ⓚもクイックフォワードを確認してからゆっくり確実に入力な。

…どうですか？ 1P側でなら出るけど2P側では出ない」という人も試してみてください。

実はこの入力法、パイならば天地頭落を⇨⇨Ⓟ、アキラの大纏崩捶なら⇨⇨⇨Ⓟ＋Ⓚなど、幅広い使いみちが可能だ。クイックフォワードの2回目のレバー入力がそのまま技コマンドの一部として認識されていること、クイックフォワードなので遠間から一気に間合いをつめられること、投げコマンドならなおさら狙いやすくなる。そしてクイックフォワード中なので小ジャンプを始め妙な技に化けないで落ちついて入力できること…など利点はあれど欠点は少ないのだ。

この「クイックフォワード入力法」は、別に⇨で始まる技でなくてもいい。要はクイックフォワードの動作中にコマンド入力してしまえば、ほかの技が暴発したり、勝手にジャンプしてしまったりすることがなくなるはずだ。今まで苦手な技、練習しても結局自在に出せるようにはならなかったあの技やこの技などを、再度この入力法で試してみよう。

さて、新技公開は次回も続くぞ。ラウは、あの投げ系新技だ!!


クイックフォワードしたら…、


⇩＋Ⓚ。ほら、出せたでしょ。

螺旋按掌、燕旋擺柳のすべてが分かる!!



パイ

これがVF2におけるパイの当て身のすべてだ!!特殊技の新技公開もあるぞ!!

担当：FRS-N,O

今号はVF2から新たに追加された新特殊技4つの正式名称&コマンドを公開。

●裏圏捶

⇦⇦Ⓟというめずらしいコマンドだ。この技はバックステップ直後に身を乗り出し、手刀を水平に突き出す技。この部分だけ見ると、穿冲拳(⇦Ⓟ)そっくりだがよく見ると穿冲拳と違って斜めに攻撃しているわけではない。と、いうこともあってか、判定は上段攻撃。

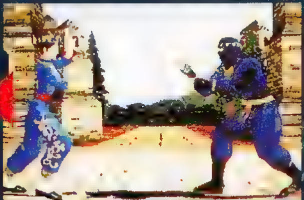
一見、何に使うんだかよくわからないが大きな特徴として、技を出す前と後で構えが逆になる、というものがある。特に相手が投げばかり狙っているときには投げ防止になってグッドです。

本来の使い方としてはやはり突進型の特殊技を空振りさせるときに、真の効力を発揮できるのではないだろうか。

例えば、アキラの猛虎や裡門を空振りさせて、その硬直中を突く…。アキラの裡門はガードしても隙がないことで有名だが、それはあくまでこちらがガードしたら、の話。バックステップに技が連動している裏圏捶なら、それも可能。上級者には少々キツイかもしれないが、最近よく見かける、まったく裡門しか出さない「裡門バカ一代君」には使える。相手の裡門の一発前にコマンドを入力するのがコツ。ちょっとリスクが大きいし、「えーっ、そんなうまくいくかよ!!」という人もいると思うが、狙い目は単体裡門のときじゃなくて、裡門・裡門モードのとき。バレてきたらただのバックダッシュ→燕旋擺も混ぜてみよう。



手刀を水平に出す。手の先を重ねるように出すとよし。



バックステップから…。

●側中脚

中段キックより少しリーチの短い中段判定の蹴り。なんだったら中段キックのほうがいいじゃないかと思うが、実はそのとおり(笑)。とはいえ、中段キックは相手の目前で使うとモーションが大きいのでバレバレだが、そういうときに一発側中脚だ。うまく使えば、近間でしゃがみパンチを連打している相手の技の戻りを蹴れる。こういう使い方は中段キックではできない芸当だ。



どちらかというと遠くより近くで出すほうが役に立つ。

パイ	
高端脚	⇨⇦Ⓚ
穿冲拳	⇦Ⓟ
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ
飛燕烈脚	⇩ⓀⓀ
背身冲拳	⇧Ⓟ
架脚旋転	敵が中段キック攻撃時に⇧Ⓟ
裏圏捶	⇦⇦Ⓟ
側中脚	⇨Ⓚ

●背身冲拳

通称「スウェーパンチ」と言われているやつだ。まあ、スウェーというだけあって、上体をのけぞらせて拳を打ちこむのだが…その避けられる技というのが上段攻撃のみ。

しかも、上段の中でも本当上方に判定のあるものが対象なので狙って出すのは困難。だがもしスウェーに成功したら、そのままⓅⓅにつながるので覚えておこう。

また、この技は相手の近くでは禁物。スウェー中のまだ攻撃力をもっていない状態に投げられ判定があるので最悪の場合、のけぞってるときにポイされてしまうぞ。

この技は[illegible]かというと次の[illegible]勝敗で出ることのほうが多かったりする。



うまくスウェーできたらⓅ連打につなごう。

●架脚旋転

これですよ、これ。パイの強さの一因となる技。ようやく公開可です。全国のパイちゃんファンのみなさま、大変おまたせいたしました。[illegible]これを書きたかったのに書けなかった、つらく苦しい日々。思い起こせばあれは3月の[illegible]あふれたおもいが[illegible]と、こちらの事情はこのままにしておいて本題にいこう。

さて、この技は正式アナウンスでは「敵が中段キック攻撃時」となっている。

この技は、この条件を満たすとウルフと同様に相手が出してきた足を取り、柔道の「巻

コラム① パイの中段キック

VF2でのパイの中段キックはVF1とは逆の性質である。というのは、VF2では中段キックをガードされても反撃を受けない。相手はⓅⓀや肘などの最も素早く出せる技で反撃を試みても、こちらの硬直が解けるのが早いからだ。そのかわり、出がかりが遅い。よく蹴り合いに負けるのはそのため。だから中段キックをガードされても反撃されないなら、ずっと中段キックばかりでいいじゃないか、という安易な考えは通用しないよ。



出るまで若干遅いが、出れば空振り以外に反撃は受けない。


相手の中段キックを…、


巻き込んでねじ伏せる。相手の足が届けば距離は無関係。

き込み」よろしくそのままねじ伏せる技に転じる。
そのほか、実はいろいろな「中段判定」の攻撃をとることができるぞ。
⇩Ⓟのエルボー系をはじめ、……なんとアキラの裡門までとることができるのだ。

コラム② これがパイ当て身の[illegible]だ

VF1では⇦Ⓟで相手の攻撃をとれたパイ。しかし、このときはいろいろな条件下でなければならないことを覚えているかな？（VF1増刊参照）その条件のひとつにこういうのがあった。「ただし、通常投げの間合いであること」…そう、いくらほかの条件がそろっていても、パイの投げ間合いでなければ当て身はできなかった。つまり、ただのⓀであっても先端ギリギリが当たる間合いではとれないわけだ。

しかし、今回は違う。パイが離れ[illegible]状況ならとることができるのだ。

以前、[illegible]の号、[illegible]の説明のとき「今回は以前よりとりやすい」と書いたのはこのことが第一、第二に[illegible]Ⓟでとれる技が増えていることの2点があったからだ。

その[illegible]だが、[illegible]なら上[illegible]、⇩Ⓟなら[illegible]という[illegible]


VF1であった距離という制約は今回はない。ちなみに中段キック以外を⇩Ⓟでとるとグラフィックは[illegible]or[illegible]になる。

そんな簡単には分類できないんだな、コレが。

例えば、普通のⓅⓅなどは⇦ⓅでOK。では中段であるジャッキーのダッシュハンマーは？答えは⇩Ⓟのほう。


ラウの斜下掌は中段だが…


⇩Ⓟのコマンドでないといけない。

ではVF1で⇦Ⓟでとれたアキラの裡門は？これは⇩Ⓟ。同じくアキラの猛虎は中段で[illegible]なのに⇦Ⓟ。

どうやら、ひとつずつ覚えていくしかなさそうだ。VF1よりはるかに取れる技が増えたのだから、[illegible]そのくらいは覚えましょう。


VF1で⇦Ⓟでとれた裡門は…、


⇩Ⓟで取るようになった。

では何でも取れるかという話になると、現在取れないと思える技にはいくつかの共通点があることがわかった。

Ⓐ横からブン回す系の技
Ⓑ体ごとぶつかってくる技


（写真Ⓖ）空中でも…


（写真Ⓗ）取れる技は存在する。

Ⓒ両手を同時に出す技
…などである。Ⓐはラウなどの「旋風牙」系の技だ（パイは下段当て身がないので下段系は除外）。Ⓑはアキラの鉄山靠を見てもわかる。Ⓒはこれもアキラの新技、白虎双掌打（両手猛虎）系である。

あと「空中系も取れねーだろ」という意見もあるだろう。…果たしてそうかな？写真Ⓖ、Ⓗを見てほしい。

最後にもう一言。人によっては「くどい!!」と言われるかもしれないが、技の入力はレバーが短く入力という場合、最後のレバー方向とボタンは同時に入力するクセをつけよう（例：⇨⇩Ⓟなら、⇩とⓅはそれぞれ同時に入力）。

これは当て身にも言える。[illegible]⇩とⓅは同時だ。本当。もうわかったよ!!と本誌のVF2[illegible]が[illegible]まで言い続けるぞ。こうしないとVF2の技は出にくいのだ（もちろんプログラム的には同時じゃなくても出るけど、レバー入力の最後からボタンまでの[illegible]時間が非常に短い）。この入力法をやらないで「VF2って技出ねーよ」なんて言わせないぞ!!

次号は投げ系のアレとアレだ!! 乞うご期待!!

ようやく次号の残りの投げ系2種の発表で全技公開となります。まっすぐに!!何かってしょうがないなあ、[illegible]でいる相手にグルンって行くアレだよ。ホラ、アドバ[illegible]…じゃあ次号でね!!

有効な技を見逃すな!



ウルフ

ローリングソバットとロー・ドロップキックが使える。タイミングと間合いを極めよう。

担当：がっちん

今回は、2になって新たに加わった技を紹介していこう。いままでウルフは、技が少ないというイメージがあったが、かなりの技を修得した。どの技を使うか迷うほど?

さて、今回公開できる技は全部で8つ。チョップやヒジをはじめ、キック系も充実している。今のところ使用頻度の高い技というのは限られているが、今後はどうなるだろうか。とりあえず順を追って見ていこう。

どの技に絞るか?

●レベルバックチョップ

俗に言う逆水平チョップ。出るまでがそんなに早くないのにスキは超デカイ。スカるとまず投げられると思ったほうがいいだろう。

上段攻撃ということもあってか、ここが使えるタイミングというのが見当たらない。無理に狙う必要はないだろう。当たるとうれしい程度。



バシッ!!と炸裂。当たると気持ちイイ。使いどころは!?

●エルボーバット

一見、ウルフにも肘打ちが追加されたのかと思ってしまったが、ぜんぜん違う。

技が出るまでは早いものの、リーチもなく上段攻撃なのであんまり使えない。一応ヒットすれば相手はダウンしてくれるので、このあたりが救いか。

また、相手をカウンターで浮かしたときに、Ⓟを1発当ててからエルボーバットをかますのが巷では流行っている。



「ふんっ」てな感じ。ダウンしてくれるのはオイシイ。

この号が出るころには、もう古いかも。

●ローリングソバット

このソバットはかなり使える。ガードされれば反撃は受けないし、中段攻撃になっているのもなかなかよい。

使う距離は、足の先がぎりぎり当たるくらいの近距離がいい。至近距離の場合は、技の出かかりを潰されてしまうのでオススメできない。アッパーなどのもっと有効な技があるので、その場合は別の技のほうが断然いい。

また、ローリングソバットにはちょっと違う特徴が含まれている。

まず、中段攻撃であるのはさっき述べた通り。ということは、相手がしゃがみガードしていればもちろん当たるはず。しかし、写真のような足の配置だとなぜかスカる。理由はわからない。滅多に見かけられないものなのだが…。



このあたりの間合いが使いやすい。



お互いこの足の配置だと…



なぜかスカる

そして、次の写真の足配置であれば当たることになっている。まあ、対戦中はそんなに気にしなくても構わないが、頭の片隅にでも覚えておいてほしい。



この場合は…



[illegible]

なお、ヒットしたとき、相手がしゃがみガードしているときは倒れない。その他の場合、カウンターはもちろんノーガードでも相手を倒すことができる。

●エルボースマッシュ

1、2、アッパーの3発目のアッパーを、エルボーに変

ウルフ

ドロップキック	⇗Ⓚ
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ
フライングニールキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ
ボディブロー	⇨Ⓟ
レベルバックチョップ	⇦Ⓟ
エルボーバット	⇦Ⓟ+Ⓚ
ローリングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ
フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ
ロー・ドロップキック	⇨⇩Ⓚ
リバーススレッジハンマー	↓⇨Ⓟ
エルボードロップ	敵ダウン時に⇘Ⓟ

えた技だと思ってくれればいい。

エルボーに変化したことで、3発すべてが連続攻撃になった。ただし、マイナスの面もある。3発目も1、2と同様上段攻撃になっているので、相手にしゃがまれているとまったく効果がない。このあたりはちょっと残念。まあ、中段だったら1、2、アッパーの存在自体、意味なくなっちゃうしね。


しゃがまれていると当たらない。投げは最低覚悟。


この3発目まで連続攻撃になっている。

●フロントロールキック

フライングロールキックのように移動距離はまったくなく、その場で浴びせ蹴りを出す技。

中段攻撃になっているし、蹴りが相手側に出ていれば、結構技を潰してくれる。また、この技を出したあとは自分がダウン状態になるので、失敗しても大きなダメージを覚悟するほどではない。牽制程度に使うくらいでオススメ。たまーに出してみよう。


こんな感じから、


バタッと倒れる。モーションは意外とゆっくりめ。

●ロー・ドロップキック

相手の足元を狙う下段攻撃。かなり素早く出るので、なかなか反応されにくい。その分ガードされてしまうと反撃を受けてしまうが、それはしかたがないだろう。

コマンドがやや難しいというよりは、コマンドの受け付け時間が結構短いので意外と出しにくい。だが、ぜひともマスターしたい技の一つなので、できるようになるまで練習することを勧める。

この技の使いどころはたくさんある。立ちやしゃがみパンチ、アッパーのあとが最も一般的で、相手の起き上がりに使うのもおもしろい。いきなり出しても効果はある。ただし、相手に押さえ込まれているときは、ある程度の距離をとらないと技の出かかりで止められやすい。


パンチのラッシュと見せかけておいて、


低空ドロップキックへ切り換える。なかなか有効。

●リバーススレッジハンマー

ウルフにはめずらしく、下に長くレバーを入力しないと出せない技。ただ単にしゃがむよりは、しゃがんで技を出してからのほうがやりやすい。

一応中段攻撃で、技がヒットすれば相手は倒れるが、いかんせんリーチがない。技の判定は強く、置いておくように使えればほとんどの技は止めてくれる。それでもイマイチ使いにくい。ヒットしたときの相手の倒れ方がおもしろいので、使うとしたら無理矢理フィニッシュに持っていこう。


利用価値はまだ未知数。

●エルボードロップ

新たに加わったダウン攻撃。ダウン攻撃の中では一番早くダメージを与えられる。つまり、相手に起き上がられても最もかわされにくい。ただ、相手のすぐ近くにいるのが条件となる。

さらに、相手に与えるダメージも一番少なく、使いやすいかわりにそれなりの見返り、という感じ。それでも与えるダメージはしっかりと入れておこう。

また、エルボーを当てたあとは、バックステップで距離を空けないと起き上がり蹴りをガードしにくい。密着状態は危険だ。


お手軽な分だけ、威力は少ない。


ワンステップすればいい距離になる。

打撃技だ!!

今までに載った技も少々あるのだが、新しい目をもって一つ一つの技を見ていく。さあ、準備はいいな、いくぞ!!

技に入る前に知っておいてほしいのが、VF2に入ってから出てきたジェフリーのおなか。これは、別に魚を食いすぎて出たわけではなく、こういう体の作り方なので覚えておこう。これこそ最も武道家があこがれる（?）体つきなのだ!!

●ヘッドアタック

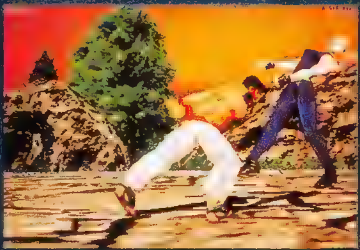
大きく後ろの背筋から力を持ってきて、その力を爆発させつつ頭で攻撃するのがこれヘッドアタックだ。

背筋から力を持ってくるため、少々モーションがでかいが当たれば強力。

主に相手がジャンプしたときに狙うのがよく、技をガードさせた後のスキが小さいのがうれしい。一応上段攻撃になっているため、相手にしゃがまれると当たらない。スカして投げなんてのは、これからは狙わないほうがいいだろう。



スカすと投げの的となるのだ。



ジャンプする前に潰せ!!

> **俺の体を抱き止めてくれ!!**
>
> 
>
> **ジェフリー**
>
> もうここまできたら、ジェフリー＝ケンカのイメージが強くなった。チョーパン、ひじ、ケンカキック、何でもいいから暴れまくれ!!
>
> 担当：マン・ザ・サタンシャーク

ジェフリー

ヘッドアタック	⇩Ⓟ+Ⓚ
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ヘルスタップ	⇘Ⓟ+Ⓚ
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ
エルボースタンプ	⇦⇨Ⓟ
ヒールアタック	⇨⇩Ⓚ
ダブルハンマーダウン	⇨⇘Ⓟ
ストンピング	敵ダウン時に⇘Ⓚ

●ヒップアタック

何を思ったのかいきなり相手に背後を見せて、そのままものスゴイいきおいでケツから突っこんでいく技がこれだ。見た目だけだとかなり使えなさそうに見えるが、実はそこまで使えなくもない。技自体が中段攻撃になっているのだ。

使うときには、主に相手と中間距離にあるときに出し、相手がリング端ならば、そのままケツで押し出してしまうことも可能。ミドルキックで潰さけつつ、ヒップアタックで攻めるのも一つの手だ。

しかし、技の出かかりがあまり強くないため、相手のミドルキックなどにけっこう返されがち。ある技を失敗するとよく出てくるので、覚えておこう。

また、技が出終わった後に体が横になっているためか、起き上がり攻撃が出せる。リオンなど、ダウン攻撃の強くない相手には戦法の一部として使われそうだぞ。



リングOUTだぜ。



ヒップでターン。

●ヘルスタップ

動きは先ほど書いたヘッドアタックに似ている。だが、それよりもスピードがある上に、リーチも長いため使いやすい。そのスピードを生かして、カウンターからの連続技としてつないでいければベストだろう。

また、これをわざと相手によけさしてから（しゃがませて）パワーボム、という攻め方もできるので、知っておくこと。

最後に、これも上段攻撃だということを忘れないように、相手にしゃがまれているだけで当たらないぞ。



するどい突きで連続技だ。



やべ、よけられた。でもよ、ククィ…

●ケンカキック

他の技にたとえるならば、ミドルキックのリーチが長いバージョンだ。スピードはかなり遅いのだが、出てしまうとかなり攻撃判定が広くなり、おまけに出た後のスキも少ない。やはり中段攻撃になっているので、ミドルキックやヒップアタックと併用して使うのがいいだろう。相手をリング外に蹴っ飛ばすのにも有効。



ふんばって、



ちねりゃあ～っ!!もろ中段攻撃。

●エルボースタンプ

体を大きく開き、真横に向いて相手に攻撃をしかける技。ジェフリーの技中ではスピードがかなり遅いほうで、相手の技がスカった後に入ることが多い。

だが、ガードされるところ

らのスキがかなり大きく、Ⓟ Ⓚなどで反撃を受けてしまうため、出しどころには注意をしよう。

●ヒールアタック

シェフリーの足技の中ではかなり使える部類に入る。スピードもあり、リーチもありしかも中段攻撃なので、ミドルキックと同じような感じで使っていけそうだ。

しかも、これを使うと自分の足先も変えることができるため、相手からの投げをくらいやすくも、くらいにくくもできる。ヒールアタックを使うときには、どちらにせよ間合い＋相手の動きをしっかり見て出すようにしていこう。

少々コマンドが難しいと思う人もいるかもしれないが、レバーをゆっくり意識してⓀに入れれば楽に出せるぞ。レバーを他に寄り道させないことが大切なのだ!!



この足先[illegible]なり注意しよう。



つぶせ!!



すき間に入れろ。

●ダブルハンマーダウン

足を一歩前にふみ出してから、大きく両手を相手に向かって振りかざす技。

スピードとリーチはバツグンに速いほうなのだが、ガード、もしくはスカされた後には、もう何でもしてくれ状態である。この技を使うにあたっては、前文にあるように技を決めなければいけないのだ。H-Tさせたければ、相手が空中に浮き、連続技をビシバシくらっている最中の、シメとして利用するのが面白いだろう。

しかし、ふっ飛ばした後には、ボディプレスがとどかないので覚えておこう。



浮かしたら



チョンと入れて



シュバッ！

●ストンピング

ライデンドロップよりも、ボディプレスよりも早いダウン攻撃。コマンドも簡単なのでこれはぜひとも使えるようにしたい。

技の見た目としては、倒れた相手をただふみつぶすというシンプルな物。攻撃範囲もあり、少々遠くに落ちたぐらいじゃ逃げられないぞ。もちろんダッシュからも出せ、威力も高めで、10回相手をふみつければKOすることもできる。

くどいようだが、ボディプレスよりも早く使えるので、どんなときでも相手が倒れたら出しておけるように練習しておこう。

最後に、今回挙げた技の数々は、実戦の中に入れ込むには少々難しい物ばかりだが、要は使い方しだいなのでどれも見捨てないでほしい。



これで入る。



これで入らなくとも。

ミツキと黒子を大公開!!

真 SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変

お待ちかね!ラスボス攻略と黒子の出現条件&攻略をお届けしよう!!

〜復活した最凶の魔〜
羅将神ミヅキ

真サムライスピリッツのラストボス羅将神ミヅキのすべてを今ここに。
世界を暗黒から守るために、この書を見よ。

担当:石井ぜんじ

ついにラストボスだ!

ようやく、天草四郎時貞にかわって新たに凶魔王の下僕と化した輩を紹介できることになった。

その名も、羅将神ミヅキ。間違いなく、CPU最凶の名をほしいままにする彼女のすべてをここに紹介しよう。そして、煮つまって沸騰寸前の彼女への対策を記そう。げに、恐ろしきは女性なり。

ホ・ホッホ!ミヅキ様のさまざまな手管を見よ

ミヅキに対して一方的な攻略パターンを持っているキャラはいい。だが、そうでないキャラは長期戦を覚悟しなければならない。

そんな場合でも、ミヅキの攻撃に対して対処がしっかりしていれば、タイムオーバーで逃げきることすら可能だ。

ここでは、恐るべきミヅキの必殺技を紹介すると共に、その対処法を伝授する。



ガードしても削られない。怒った直後に出してくることが多い。

天地魔境陣

これをくらっては、まず勝ちめがない。だが、あまりにも当たり前のことに、武器破壊技は怒ったときにしか出してこない。怒ったら、跳び込んだりせず、じっと耐えているのが一番だ。

あえて弱点を挙げれば、武器破壊技は出した後に隙ができる。密着して出してきたら、すぐ攻撃すればダメージを与えることができる。また、怒った直後に出してくることが多い。そこを、先読みしてジャンプ大斬りで気絶狙いという手もある。失敗したら大変なことになるが…。

我神飢爆魂 我神共鳴魂

ひんぱんに出してくる攻撃で、ミヅキに隙はほとんどできない。そのくせ、攻撃力はかなり高い。相打ちは基本的に不利。ただ、隙はないのだが魔獣を一度出すと、戻ってくるまで攻撃をしてこない。そこで、魔獣をガードしたあとジャンプしていくと返されにくい。攻めるなら魔獣をガードした後だ。



ジャンプ中にくらうことも多い。出かかりなら斬り倒しやすい。



縛鎖杖撃や気絶させたとき相打ちになると、回復されてしまう。

邪心共鳴

これに当たると、死神が取りついてしまう。この間、レバーの受け付けが逆になるので注意が必要だ。

すべて逆に入力すればいいのだが、なかなかそうはうまくいかない。まず下ガードで固まる(レバーを右上に入れ

るのがいいだろう。ミヅキがジャンプしたら、前にレバーを入れよう。上ガードになる。



跳び込んだ瞬間にくらいやすい。ダメージ自体はあまりない。



死神が取りついているのが見えるだろうか。

死神は一定時間で離れるが、途中でもう一発邪神共鳴をくらっても元に戻ることができる。邪神共鳴自体の攻撃力はたいしたことはないので、2回くらってしまってもいいだろう。

我神変裂魂

くらうとブタに変身してしまう。スピードが遅い飛び道具なので、普段はくらわないが跳びこんだときにくらいやすい。

ブタになってしまうと、ガードもジャンプもできない。一定時間で解けるが、たいてい逃げきれない。

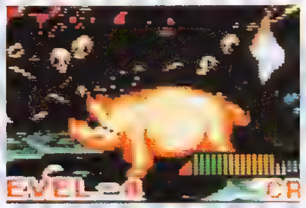
ちなみに、このブタはキャラによってワンポイントがある。一回はブタになってみよう。よく見るとカワイイ。



犬が変身して吐く。スピードは遅いが、危険な技。



バラがワンポイント。誰だかわかるよね。



眼帯をしている、豚の十兵衛。



こいつの正体は、や、やはり猿だったのか！

覇気陰滅陣

地面を光速で走る光輪を飛ばす。くらうと、地面から手が伸びつきてつかまれ、吸いこまれて空中から落ちてきて



飛び道具での相殺は不可能。

ダメージを与えられる。光輪は、下ガードしないとダメ。

この技は、ある技の返し技として出してくることが多い。立ち大斬りや必殺技、後ろダッシュなどをしたあとは要注意。ミヅキの普通の投げよりは威力がある。

魔界転生

笑いつつ光ると、ワープして自分のすぐ前か後ろに出現する。特に、すぐ後ろに現れて斬られたり投げられたりすることが多く、警戒しなければいけない。

対策としては、ミヅキがワープしたら、一瞬間を置いてジャンプするといい。前ジャンプは、逃げられる可能性が高い。

また、一瞬間を置いてバックジャンプするのも効果的だ。運がいいと、ミヅキをめくるような感じで着地することができる。こうなれば、着地寸前で大斬りで斬ることが可能。

ワープは、かなりひんぱんに出してくる。特に、遠間で邪神共鳴を出してきたら、次は必ずワープしてくると思っていい。このときは、邪神共鳴を前方ジャンプで跳びこすのが確実。



笑って消え～る。



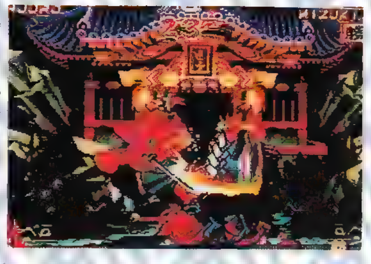
こんなときは必ずワープしてくる。前方かバックジャンプでかわそう。

打倒ミヅキへの道

基本戦法其ノ一 ●ジャンプ大斬り・垂直ジャンプ大斬り

このパターンは、ほぼ全キャラに共通して有効なパターンである。

まず、おもむろに前方へジャンプ大斬りで跳び込む。当たればよし。ガードされても、ひるまずすぐ垂直ジャンプしよう。運がよければ、ミヅキは大斬りを空振りしてくれるので、降りぎわに大斬りでバッサリ斬る。


まずジャンプ大斬りで跳び込む。


斬る!

地上にいても、何かと危険なミヅキ。このように攻め立てていれば気分も楽だし、大斬りは威力が大きいので逆転性も高い。

しかし、このパターンにも欠点はある。最初の跳び込みのとき、魔獣にぶつかったりブタにされてしまう危険がある。また、超反応の逃げジャンプ大斬りをくらう可能性もないとはいえない。

これらをある程度防ぐには、魔獣をガードしたあとすぐ跳び込むといい。また、武器破壊技をくらうとさすがにキツイので、怒り中も跳び込まないほうがよいだろう。

基本其ノ一を使うキャラクターたち

王虎、牙神幻十郎が代表的なキャラクター。その他にも、半蔵、ガルフォード、千両狂死郎、シャルロット、N・ズィーガーでも有効。

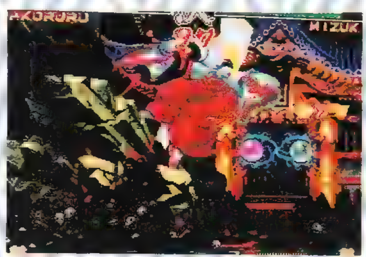
シャルロットの場合は、垂直ジャンプより常に跳び込み大斬りのほうが当たりやすい。

基本戦法其ノ二 ●待って対空技で落とす・逃げきり

このパターンを使うのは、けん制技が強いキャラクターや、他によい方法がない場合である。

ミヅキは、スタート直後によくジャンプしてくるという性質がある。そこで、常にジャンプに対して反応できるように集中しつつ、小技を出して、ジャンプしてくれるのをひたすら待つ。ギリギリズームアウトするくらい、間合いは離したほうがいいだろう。

ジャンプしてきたら、逃げ大斬りなどで落とそう。だが、ミヅキはタイムが60秒台になると、めったにジャンプしてきてくれない。特に、最初の20秒間が勝負。最低2回はジャンプ大斬りを決めておかないと、あとが辛い。ここは運もからむ。


最初のうちか、こっちがリードしているとジャンプしてくる。

ある程度リードして、ミヅキがジャンプしてこなくなったらひたすら粘り、タイムオーバーを目指す。このとき、ミヅキが近づいてくるが、どんなけん制技で追い返すかがポイント。十兵衛のしゃがみ中突き、幻庵のしゃがみ小突きなど、リーチがあり強い技なら、逃げきるのは比較的楽になる。一方、ナコルルなどけん制技にリーチがないキャラは逃げきるのがキツイ。

ミヅキとの体力差と、時間とのかねあいで正確な状況判断が必要とされる。例えば、ミヅキの投げは時間がかかるが、あまり体力は減らされない。残り時間が少なくなってくると、投げられてもOKという状況もありうる。

こんなときは、けん制技も出さないほうがよい。投げを嫌って技を出したら、大斬りで斬られて大逆転ということもある。


けん制技が強ければ、逃げきるのは楽だ。

基本其ノ二を使うキャラクターたち

ナコルル、橘右京、千両狂死郎、不知火幻庵、柳生十兵衛、チャムチャムで有効。

基本戦法其ノ三 ●リーチの長い技を出す

基本戦法其ノ二の、逃げ斬り部分と重複する。ジャンプしてくれるのを待たずとも、けん制技が強ければそれだけで勝てるというわけだ。

ただ長ければいいというわけでなく、突き系の技がよい。出るのが速く、当たり判定が長く残るのが理想だ。

とにかく強いのがアースクエイクのしゃがみ大斬り。これだけでほぼOK。シャルロットのしゃがみ小・中・大斬りや、幻庵、十兵衛の突きも有効だ。他には、覇王丸のしゃがみ小斬り、右京のしゃがみ中斬りなどが強い。

リーチが長くても、覇王丸や幻十郎の立ち大斬りなど、出るのが遅かったり突き系でない斬りはほとんど役に立たない。注意しよう。


アースクエイクは、何も考えずにこれだけ。ひどい。

基本戦法其ノ四 ●分身を使う

分身系の技が出せる忍者は、それだけで勝つことができる。まず分身し、ミヅキのほうに本体が出せるようにする。そうして、モズ落とし、ストライクヘッズ、投げを狙おう。よくボーッとしていてくれて、投げられてくれる。

アースクエイクの場合は、分身後に遠くへ出て、しゃがみ大斬りを狙っていってもよい。

ミヅキは、分身されたときにワープする場合もある。このときは2つの選択がある。

まず、バックジャンプして投げてみる方法がある。タイミングが合えば、ミヅキにめくり気味に大斬りを当てることができる。さらに、立ち中斬りを連続で入れることも可能。

もう一つは、再び分身してしまう方法。バンバン分身を繰り返し、ミヅキの動きが止まったところで投げればよい。


まずは分身。


ワープされたらバックジャンプ大斬りだ。

その他のパターンを使うキャラクター

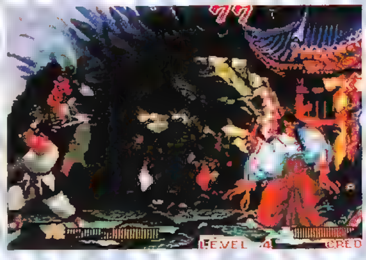
覇王丸…奥偽が奥義

覇王丸の場合は、基本其ノ二を主に行うが、他にもカッコいいパターンがある。

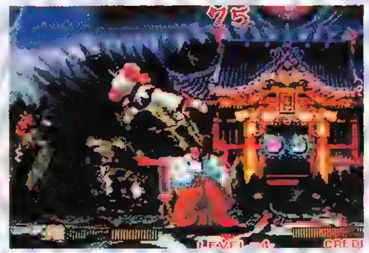
1つは、奥偽・旋風烈斬を使うパターンだ。一定の間合いをとり、奥偽を出す。すると、覇気陰滅陣の光輪をミツキは出してくる。そこで、跳び込んでジャンプ大蹴り・立ち大斬りの2段を決めるというものだ。

実にカッコいいパターンなのだが、間合いが離れすぎるとなぜか速い光輪をくらってしまう。ギリギリズームアウトするぐらいの間合いで魔獣をガードしたあとに狙うのが理想。奥偽を出したら、そのままレバーを斜め上に入れて跳び込もう。跳び込むかわりに、小烈震斬を出してもいい。

もう1つ、裂震斬出しまくりパターンというのもある。とにかく、小の烈震斬で削りまくり、ワープを誘う。ワープしたら、一瞬遅らせてバックジャンプして、めくり大斬りを狙うというもの。リードしていれば反撃を受けづらいパターンである。



離れて、間合いを合わせて奥偽を出す。



光輪をとばせてくるのを先読みして跳び込む。

柳生十兵衛 コワッパ…めが！

対空技にジャンプ中斬り、けん制技にしゃがみ中斬りを使う。基本其ノ二でほぼOKだが、心眼刀を使うともっと素晴らしくカッコ良く勝てる。

ミヅキは、必ずといっていいほど斬り系で跳んできてしまう。そこで、水月刀などで無理矢理とばせて、心眼刀で落とすのだ。ジャンプ斬りで返せないタイミングでも、心眼刀ならOK。威力も大きい。

ただし、水月刀を出すタイミングは注意が必要。かなり間合いを離して、魔獣をガードしたあとに出すのが確実だ。魔獣と同時に出すと、相打ちになり、ダメージ的にかなり損をする。



ミツキの跳び込みはほとんど取れる。

花諷院和狆 狙うのは縛鎖杖撃のみ

和狆は、しゃがみ中斬りがよく当たるが、けん制技に大斬りをくらうことも多い。

そこで、できるだけ縛鎖杖撃を当てて気絶させるパターンを狙っていこう。縛鎖杖撃が当たったら、遠距離立ち大斬りキャンセル縛鎖杖撃で再び気絶させる。

いきなり縛鎖杖撃を出しても当たりにくいので、立ち小斬りの空振りキャンセルを使ったり犬と相打ちを狙っていくのがいいだろう。

ズィーガー…決まってマジックハンド

基本其ノ一で闘えるが、ズィーガーには別のパターンがある。飛び道具をはね返す。ファイヤーストゥームを直接攻撃に使うのだ。少し間合いを離し、ダッシュで近づいてファイヤーストゥームを出すと、確実に当たってくれる。



ファイヤーストゥームが不思議に当たる。

これだけで勝つことができ、命中率100%もとりやすい。



垂直ジャンプから大斬り。連続技にはつなぎにくい。



小の残像踏み込み斬りをガードさせる。

橘右京…やっぱり残像踏みこみ斬り

右京はしゃがみ中斬りで待つほかに、残像踏み込み斬りを使うパターンがある。

まず、小残像踏みこみ斬りをガードさせる。そうしたら即垂直ジャンプをする。すると、ミヅキはたいていビンタをしてくるので、降りぎわに大斬りを当てよう。これを繰り返せば、勝てる確率はずっと上がる。

チャムチャム ブーメランパターン

危険もあるが、逆転性が高いパターン。また、何より成功すると気持ちいい。

やり方は、一定間合いに離れてBボタンで直進のブーメランを投げるだけ。うまくいけば、ミヅキが反応して光輪を出してきて、その隙にくらってくれる。自分は投げたポーズの、宙返りのときに宙に浮くので、見事に光輪はかわせる。



この間合いでのブーメランが当たりやすい。

君の出現は、あまりにも唐突すぎた！
黒子

遂にコヤツの正体から、
その倒し方までを伝授するときが来た！
一死相伝にて、心して読むがよし！

担当：アディオスToshi

彼の出現の意図はどこにあるのか？

サムライスピリッツの影。前作も含めて、どのキャラでどこへ行こうとも必ずどこかにいるのが、この黒子。

主に侍たちの審判を務め、脇役に徹していた彼も、相次ぐ熱戦に武道家としての血が騒ぐのか、はたまた何かを知らせようとしているか、遂に我らの前に敵として現れた！

対戦場所はヒマラヤの奥地にある、黒子の本部。もちろん審判は黒子、対戦者も黒子、ギャラリーも黒子、ついでにVS（バーサス）画面もすべて黒子になるという、まさに黒子尽くしで始まる対戦。

某餓○伝説や○虎の拳の必殺技を駆使して挑んでくる彼を、快く葬ってやれるのは我らプレイヤーしかいない。

てなわけで黒子を倒すべく、険しい道を進もう。

これが黒子の全必殺技だ！

黒子の倒し方を伝授する前に、彼の使う必殺技について説明しておこう。またアーケードではもちろん不可能だが、家庭用（CDも）ではマイキャラとして黒子が使えるので、コマンドも併せて載せておく。くれぐれもアーケードでは使えないことに注意してくれ。

●黒子　爆舞腕（ダメージ中にABC）

忍者のうつせみ系の技。ダメージを与えられコマンドを入れると、上半身と下半身が分かれ、上半身が爆発する。

もちろんその爆風に触れると、ダメージを受けるぞ。逆にうまく下半身を斬れれば、ダメージを与えることができる。

●黒子　爆舞脚（ダメージ中にBCD）

爆舞腕と逆なわけだが、上半身に判定がないので強い。

●黒子　白旗陣（→+ABC）

カムイリムセや酒攻撃同様、飛び道具跳ね返し技だ。

性能が前の2つより格段によく、とにかく出るのが早い。しかし旗に攻撃判定がないので、黒子はあまり使ってこないようだ。

●黒子　赤旗陣（→+BCD）

前のが白旗で行うのに対し、こちらは赤旗で飛び道具を跳ね返す。効力はほぼ同じだが、こちらは出るのが遅く、旗自体に攻撃判定がある。

●黒子八極弾

黒子は8種類もの飛び道具を持っている。そのほとんどが、SNKキャラお馴じみのものばかりだが、唯一ビーンボールだけ黒子オリジナルだ。

外見は何故か鉄の玉を出すという、ちょっと変わったもので、黒子には珍しく飛行スピードが非常に遅い。どうも屈辱技ぽい。

●虎煌拳（↓↘→+A）

●センベイ手裏剣（←に溜めて→+A）

●覇王翔吼拳（→←↙↓↘→+A）

●爆雷砲（↙に溜めて↓→+B+C）

●メガスマッシュ（↓↘→+B）

●暫鉄波（↓↘→↗↓↙←+A）

●ブリッツボール（↓↙←+A）

●ビーンボール（↓↙←↙→+BC）



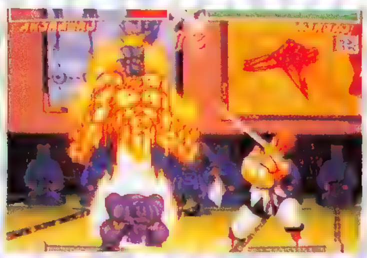
黒子オリジナルなのに、ほとんど見ない。使えないから？

●黒子絡旗撃（→↘↓↙←+A）

幻庵の爪つまみと似たように武器（旗）を延ばし、当たったら相手を気絶させることができる。本物の気絶ではなく、偽の気絶だ。レバーガチャすればすぐに解除できるぞ。

●黒子撃放（Cボタン連打）

餓○伝説のタン・フー・ルーの必殺技。天を突くような気を、背中から発生させる対空兵器。もちろん黒子も対空として使ってくるぞ。



撃放のとき、黒子の素顔が少しだけわかる。

武器破壊技

●黒子乱舞（→↘↓↙←→+AB）

キムの鳳凰脚と龍虎乱舞を合わせたような、2つある武器破壊技の軽いほう。とはいえ威力は高い。

●黒子大乱舞（→←↙↓↘→+CD）



休んでる間にレバーガチャしても逃げられない。ムカツク～。

最初に一通り技を叩き込んだ後、一息ついて先の黒子乱舞を入れる。一セットなので、途中で逃げることはできないし、威力も超高い。

●ぬいぐるみ（↙↓↘→↓↘+D）

他キャラ同様、ぬいぐるみに変身できる。黒子もあったんだねェ～。



黒子のぬいぐるみは、ちょっと意外。元々小さいのに…。

黒子の正体とアルゴリズム

黒子の正体や素顔は、実はまったく謎だ。というより元々そういう設定は用意されてないのかもしれない。ただわかっているのは、和狆の親友だということのみだ。

それはさておき、CPU黒子について。

基本的に強い攻撃を連発してくるわけでなく、こちらの技に対して超反応することで強さを誇示している。

ただ飛び道具（覇王翔吼拳）での攻撃を好むようで、離れたら間違いなく撃ってくるだろう。その隙を突くことが、ほぼ全キャラ共通の攻略法だ。

また、怒ったら必ず乱舞を連発してくるから、それを止めようとか思わないほうがいい。

次のページから各キャラの攻略法を用意してるから、自分の使ってるキャラで勝てない人は心して読むように。

プレイヤーキャラとして黒子を呼び出す方法

家庭用ネオジオ（ネオジオCDも含む）のみ可能。

◆2P対戦のみ有効。

◆キャラクター選択画面で以下の操作を行う。

↑、↓、←、↑、↓、→+A

対COM戦で黒子を呼び出す方法

COM敵「黒子」の出現条件は二つある。

◆3ステージ以降ランダム出現。

◆6ステージ以降の偶数ステージで以下の条件を満たせば出現する。

・2本目（プレイヤーが1本とっている状態）

・タイムが20秒以下

・とどめの一撃を「武器破壊技」でクリアする

黒子攻略
ヒマラヤの本部に殴り込め!

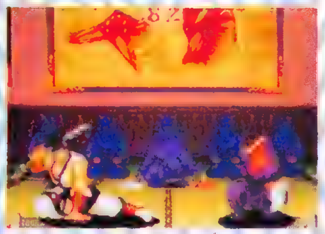
なかなか出現しないだけに、
いざ出現されるとあっさり負けてしまいがち。
これを読んで黒子を倒せ。

担当：松っちゃん
攻略：真侍担当の人々

強敵黒子といえども、しょせんはCPUの1人。攻略法が分かってしまえばあっさり勝てるはずだ。
まずは、黒子の基本的なパターンを押さえてからキャラ別の攻略に入っていくことにしよう。

基本パターン① 飛び道具を跳び越えろ!

黒子と近い間合いで小足払いを目連打（タイミングよく連打）して様子を見る。キャラによっては、小足払いをしゃがみ小斬りに変えたほうがいい。このあたりのことは、キャラ別攻略のところを参考にしてもらいたい。
黒子が小足払いに反応して飛び道具を撃ってくると思ったら、少し先読みぎみに跳び込んで大斬りをあてる。この跳び込みが遅いと、昇り大斬りで跳び込みが返されてしまうぞ。
また、跳び込みが早すぎると覇王翔吼拳をくらってしまう。これは覇王翔吼拳の出かかりが強いためだ。ただ小足払いを連打して跳び込むだけではないので、慣れるまでに多少の練習が必要だ。
ジャンプ斬り（蹴り）を当てたとき、黒子は爆舞腕（脚）を使ってくることがある。何もせずにしばらく待っていれば勝手に偽者のほうが爆発するが、1発にかけるならバクチで上半身に大斬りをあててみよう。
これは、爆舞脚のときに上半身を斬るとダメージを与えれるためだ。ただし、爆舞腕のときに上半身を斬ってしまうと爆発に巻き込まれてしまう。でも、受けるダメージは小さいので斬ってしまおう。


小足払いで飛び道具を誘い、


跳び込み攻撃だ。


バクチで上半身を斬れ！

黒子の怒ゲージ点灯中は要注意。これは武器破壊技の黒子（大）乱舞を使ってくる可能性が高いためだ。この技をくらってしまうとかなりのダメージを受けてしまうので、怒ゲージ点灯中はおとなしくガードしておこう。ちなみに、黒子にこちらの武器破壊技を当ててもミヅキと同じく武器を破壊することはできない。


怒ゲージ点灯中はじっと我慢。

基本パターン② 飛び道具をはね返せ!

覇王丸の酒攻撃、ナコルルのカムイリムセ、ズィーガーのファイヤー・ストゥームを使って黒子の飛び道具をはね返すパターン。
近い間合いで小足払い目連打する基本パターン①と違い、少し黒子と離れた場所で小足払いを1発空振りして飛び道具を誘う。
小足に反応して黒子が飛び道具を撃ってきたらすかさずはね返してダメージを与えよう。これだけで勝ててしまう。


まずは飛び道具を誘う。


はね返して、ダメージを当ててやろう。

飛び道具が8つもあるので、それぞれのスピードにあわせて技を出すのはなかなか難しい。ファイヤー・ストゥームだけはコマンドが簡単なので他のキャラに比べてやりやすいだろう。

キャラ別攻略法

基本パターンはこれぐらいにしておいて、キャラ別に少し詳しめにパターンを見ていくことにしよう。

●覇王丸
基本パターン①が使える。小足払いで飛び道具を誘い、ジャンプ大蹴りで跳び込む。ジャンプ大蹴りを当てたら、立ち大斬りにつなげよう。
また、基本パターン②を使って勝つこともできる。①のパターンのほうが簡単なので、できれば①パターンを使おう。


基本パターン以外にも、ジャンプ攻撃をくぐって、


垂直ジャンプ大斬り。

●右京
右京は、基本パターン以外のものを使う。まず初めに、バックステップで黒子と距離をとって様子を見る。
黒子が前に歩いてきたら、小残像踏み込み斬りをガードさせる。ガードさせたら、黒子のガードが解ける瞬間を見計らって投げ。これは、投げコマンドの入力が早いと斬りになってしまうためだ。
もし、小残像踏み込み斬りをジャンプでかわされたなら、黒子が小残像踏み込み斬りをガードするまで出し続けよう。


残像踏み込み斬りを跳ばれても、

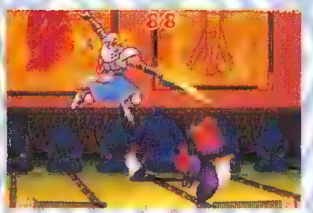

すぐに反対側に残像踏み込みを出せばフォローできる。

●ガルフォード
ガルフォードのCPU基本パターン、分身→ストライクヘッズだけで勝てる。試合開始後、すぐにバックダッシュしてから分身を出せばすんなりパターンに入れるぞ。慣れている人なら、初めのバックダッシュを省いてもいい。

●半蔵
ガルフォードと同じパターン、つまり分身・モズ落としで勝てる。分身→投げパターンがうまくいかないときは、基本①を使おう。ジャンプ大斬りを当てたら、しゃがみ大斬りだ。

●ナコルル
基本パターン①を使う。飛び道具をジャンプでかわしたらすかさず着地投げ。
黒子が飛び道具を撃たずに跳び込んできたときは、昇りジャンプ大斬りを出せばいい。跳び込むときは、昇りジャンプ大斬りを出しておこう。
もちろん、カムイリムセを使ってのパターン②でもいい。

●シャルロット
まず、ジャンプ中斬りをガードさせる。そして、すぐに前ジャンプして大斬り。このジャンプ大斬りはめくりぎみにすること。黒子は何かしら技を空振りしてくらってくれるぞ。
たまにジャンプ大斬りがスカってしまうことがあるが、そのときは投げが決まる。



ジャンプ中斬りをガードさせて、
すぐに、めくるように大斬り。

●狂死郎
基本パターン①で勝てる。飛び道具を誘う技は、しゃがみ小斬り。攻撃力が高いので楽に勝てるはずだ。

●十兵衛
黒子とかなり近い間合いで小足目連打。黒子がジャンプしてきたら、くぐって立ち小斬りを当てよう。小斬りでジャンプをつぶしたら再び小足目連打だ。
また、十兵衛は跳び込みが強いので黒子が飛び道具を撃ってきたときはバンバン飛び込もう。


小足払いで跳ばせて、

小斬りで落とす。

●王虎
十兵衛と同じく、黒子とかなり近い間合いをキープする。
立ち小蹴りでジャンプを誘い、気功旋風撃で落とす。黒子の怒ゲージがたまりやすいので、怒ゲージに注意しながら立ち小蹴りを出そう。

●幻庵
かなり近い間合いでしゃがみ小斬りを目連打して跳ばせる。このときに、なめ前下にレバーを入れておくこと。
黒子が跳んだら、レバーをなめ前下から前に入れてジャンプをくぐる。くぐったらしゃがみ大斬りを当てよう。
少し難しいが、黒子の着地にあわせてしゃがみ大斬りを当てれば爪つまみにつなぐことができる。爪つまみを当てたら、ダッシュからしゃがみ大斬り→爪つまみの永久循環にもっていこう。

●アースクェイク
アースクェイクのCPU基本パターンの分身→しゃがみ大斬りだけで勝てる。ガルフォードと同じく、初めにバックステップしてから分身すればより安全。

●幻十郎
基本パターン①で勝てる。狂死郎と同じく攻撃力が高いので大斬りを3、4回当てればいい。
黒子に跳ばれたときは、すぐに反応してジャンプ中斬り。


昇り中斬りを出せば黒子のジャンプ攻撃を返せるぞ。

早めにこの中斬りを出せれば黒子のジャンプ攻撃を返せるはずだ。

●チャムチャム
基本パターン②を応用して使う。かなり離れた間合いで小足払いを目連打して飛び道具を誘うところまでは同じ。黒子が飛び道具を撃ったのを確認したら中飛びひっかき。
飛びひっかきは、中で出すと多少出すタイミングが悪くても大丈夫。小、大なら出す間合い、タイミングを合わせる必要があるぞ。


飛び道具を飛びひっかきでかわしつつ攻撃できる。

●和狆
基本パターン①を使う。跳び込む技は大蹴り。大蹴りが当たったらしゃがみ中斬りで転ばせて、再び小足払い。
これまた難しいが、大蹴りのあと、少し遅めに大斬りを出して（遠距離技にするため）縛鎖杖撃につなげる。このあとは、立ち大斬り→縛鎖杖撃の永久循環にもっていこう。

●ズィーガー
基本パターン②でバッチリ。8つの飛び道具のスピードにうまく合わせてファイヤー・ストゥームを出そう。
また、黒子に近づかれたときはブリッツ・イエーガーすかし投げで再び間合いを広くとろう。


投げを決めろ。


ブリッツ・イエーガーをすかして、（黒子は前転する）

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.137
2.28 February 1995



兵庫県南部地震の被害にあわれたみなさまにお見舞申し上げます。

ゲーメストとゲ屋、読者サービス部は、兵庫県南部地震で被災された方々を救済するために救援活動に参加します。詳しくは137ページを見てください。読者のみなさんのご協力をお願いします。

ゲーム超変革！荒ぶる魂を奮い起こせ！

怒濤の戦国時代到来！生き残る術はこれだ!!

ニューゲームジャングル

特別付録　鉄拳ガイドブック

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト2月28日号

ネタは黒子、ミヅキだけじゃない!

真サムライスピリッツ

新しいダイヤグラムや命中率に
関する情報もありなのだ！

向上委員会第3弾は十兵衛だ

行くぞ!!

我ら心眼党

水月刀→昇り中斬りだけじゃ
つまらないというキミ、
さっそく心眼党に入りたまえ。
今なら薪割り免除の特典つき。

担当：SC派ぴぐ
（タイトル協力：グランドバース君）

――ダイヤグラム、増刊作成に向けて真侍猛烈対戦中のコマ――

ぜんじ「もう少し心眼刀を使ってみてはどうかね？」
ぴぐ「あ、我がうるわしの編集長ではありませんか。でもアレはミヅキ用ですよ。それに安定度を求めるなら不要な技じゃないですか」
ぜんじ「バカ者ッ!!ゲーメストライターたるもの使えないからといって…（以下略）」
謎の声「甘えたことを言うてんなっ!!」
ぴぐ「あ、また松っちゃん」
松っちゃん「オレだって血まみれになって三連殺をモノにした。今度は君が根性見せんかい」
ぴぐ「よっし!!あ、ももやんさんじゃないですか。一緒に心眼刀やりません?当て身ん坊将軍の腕がうなったりするでしょ？」
ももやん「え〜、オレ、シャルロッ党だよ。それにオレ、なまけたいしスキーやカラオケ行きたいし」
ぴぐ「（人に頼るのは、もうやめよ…）」

心眼刀の基本性質

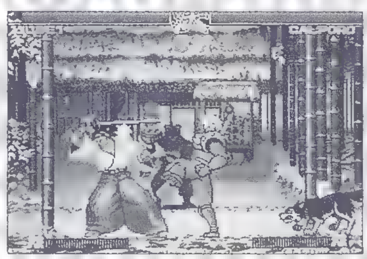
まずは心眼刀の基本的な性質を再確認しておこう。

心眼刀はコマンド入力完成と同時に小刀を眼の前に構え、相手の斬り攻撃を小刀で受け止めて大刀でバッサリという技であるのは今さら言うまでもない。ここで問題となってくるのは心眼刀で取れる技の種類。

原則的には立ち斬りとジャンプ斬りとが心眼刀の対象となるが、取れない立ち斬りもあれば取れるしゃがみ斬りもある。地上技についてのみだが、各技の取れる取れないを表にまとめてあるので参考にしてもらいたい。

さて心眼刀を説明するにあたって、もっとも肝心と思われる判定面の話へと移ろう。

心眼刀の構えのポーズは後ろに身を引くので、通常の立ち状態に比べてくらい判定が小さくなっている。そのため立ち状態なら当たってしまう攻撃も構え状態なら空振りするという現象が起こったりするのだ。



立ち状態なら当たってしまう間合いでも、



構え状態ならスカせるぞ。

次に受け判定を見てみよう。ちなみに、ここでいう受け判定とは〝そこに相手の攻撃が触れたら心眼刀が成立する部分〟のことを指すものとする。

受け判定はかざした小刀の付近に、ある一定の上下幅をもって存在しているが足元まではカバーできていないということができる。イメージとしては身長よりやや小さめの楯を構えてはいるが足元ががらあきという状態に近いと考えてもらえれば理解しやすいだろう。

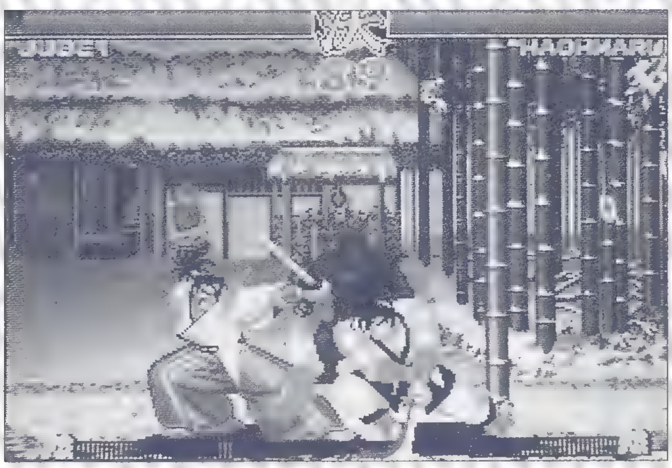
その楯（受け判定）に相手の攻撃が当たれば見事に心眼刀が決まるのだが、こともあろうに楯を突き抜けて本体に達する攻撃がある。たとえば半ガル、王虎などの立ち大斬り（遠）がそれに相当する。一方、幻十郎の遠距離大斬りは立ちもしゃがみも同じように見えるが、立ちは取れるのにしゃがみは取れないといった違いも見られる。

逆にしゃがみ斬りであっても下から振り上げる系の攻撃は取れるものが多い。立ち状態なら当たる間合いから攻撃したとしても、構え状態になることで足元のくらい判定が小さくなり、受け判定に引っかかって心眼刀に捕らえられるというわけだ。

また間合いに応じて事情が変わってくるものもある。覇王丸、シャルロット、半ガルの遠距離立ち小斬りは遠近の境目くらいの近いところから出せば受け判定を突き抜けてくるが、より離れたところから出してくれれば取れる。幻庵のしゃがみ大斬りは足元を狙う一段目は取れないが、上に振り上げる二段目は取れる。十兵衛の場合は一段目は取れるが、二段目の突きは取れないようになっている。ちなみに表中で△印で示してあるのがこのような間合いの差によって異なってくる技だ。

ほかにも心眼刀による判定の変化で起きる現象がある。シャルロットの立ち大斬り（遠）は立ち状態では空振りするような間合いでも心眼刀で取ることができるし、逆に半ガルの立ち大斬り（遠）は空振りするような間合いで出されても構えの状態になったがために攻撃をくらってしまうこともある。

まだまだ完全解明にほど遠い心眼刀だが、このへんでそろそろ実戦編に移ってみよう。



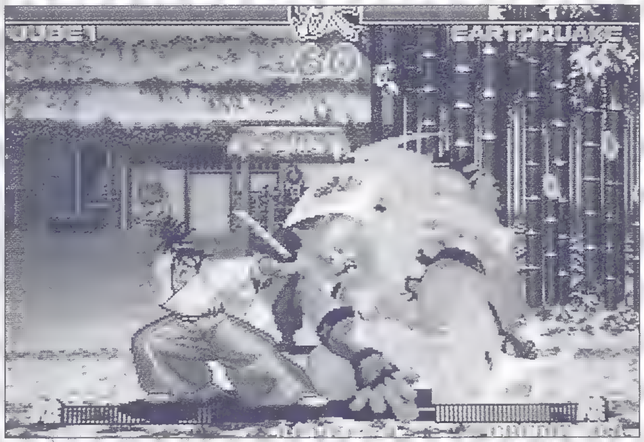
近いと小斬りをくらってしまうことも。

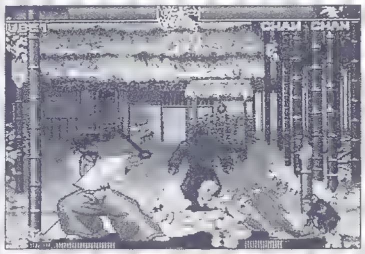
一撃必殺の心眼刀いざ実戦投入

決まれば大斬り並みの威力を誇る心眼刀。それでいてカッコイイとくれば、こいつは使わない手はない。ここでは相手プレイヤーの心理も含めて心眼刀の使い方を見ていこう。

まず大切なのは相手が取れる技を多用するかどうかということ。必殺技も含めて攻撃の中における○印の技の頻度を考えてみると、覇王丸、狂死郎、半蔵あたりが一番多い。そこからやや落ちてシャルロット、ガルフォードくらいまでが取れる技を多く使ってくる。

ここに相手プレイヤーが斬り、蹴り、必殺技のどこに重点を置いてくるかということを加味することで、おおよそ使うべき相手の像が浮かび上がってくるだろう。


なんとファットチェーンソーだって取れる。


さすがにチャムチャムには…。相手を見て使おう。

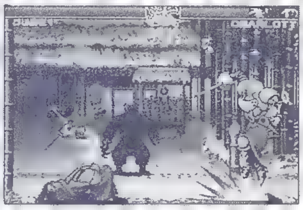
では、いつ心眼刀を出していけばいいのだろうか。当然のことながら心眼刀は相手の攻撃があって初めて成立する技である。ということは従来の必殺技が相手の隙を見つけて決める技だったのに対し、心眼刀は自ら隙（もちろん見かけ上の）を作り出して攻撃を誘うのが極意と言えるだろう。

まずはジャンプ攻撃に対する心眼刀だが、普通に跳び込んでくるときはさすがに相手も警戒しているだろうし、十兵衛には昇り中斬りという心強い対空があるので、こういう状況ではまず決める機会はないと思って間違いない。しかしジャンプしてから斬り攻撃をしたくなる状況もある。

それはしゃがみ中斬り↓水月刀を見たときだ。こちらのしゃがみ中斬りが当たればいくら次のキャンセル水月刀を先読みして跳んできても絶対にガードが間に合う。すなわち心眼刀が間に合うということになる。しかも水月刀はいかにも隙が大きそうに見えるので跳び込む側としては、ここぞとばかりに大斬りで跳び込んでくる（きたくなる）もの。そこに心眼刀が鮮やかに炸裂するというわけだ。

それでもやはり蹴りで跳び込んでくる頑固者もいるので、そういう相手に対しては仕方なくガードしよう。


心眼刀が間に合う。


中突き→水月刀ならシャルロットといえども、

地上戦で使うときも単独で出しても引っかかる相手はまずいないので通常技↓心眼刀、心眼刀↓心眼刀、心眼刀↓通常技とうまく連携させていきたい。

たとえば立ち中斬りを空振りして残像キャンセル心眼刀や構え状態のくらい判定の小ささと隙の少なさを利用して心眼刀でスカしてモーションが戻ると同時にしゃがみ中斬りにいくといった使い方もできる。

どうすれば反撃したくなるかを相手の立場になって考えてみれば、もっといろいろな使用法が見つかるはずだ。

まさに無限の可能性を秘めた柳生心眼刀。対戦で勝つために必要不可欠というほどのものではないが、華のある技であることは間違いない。勝ち負けは抜きにしても狙ってみる価値はあると自信を持って断言しておこう。


中斬りの空振りで大斬り誘って、


キャンセル心眼刀でナイスキャッチ。

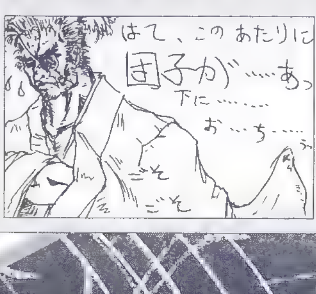
心眼刀可能技一覧

	覇王丸	右京	十兵衛	ナコルル	シャルロット	狂死郎	王虎	アースクェイク	幻庵	ガルフォード	半蔵	幻十郎	チャムチャム	和狆	ズィーガー
立ち小斬り(近)	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
立ち中斬り(近)	○	×	○	×	△	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○
立ち大斬り(近)	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
立ち小斬り(遠)	△	○	○	○	△	○	×	△	×	△	△	×	×	×	×
立ち中斬り(遠)	○	○	○	○	○	△	○	×	○	○	○	○	○	○	○
立ち大斬り(遠)	○	○	△	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○
しゃがみ小斬り(近)	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
しゃがみ中斬り(近)	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○
しゃがみ大斬り(近)	○	×	×	×	×	×	○	×	△	×	×	○	○	×	○
しゃがみ小斬り(遠)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
しゃがみ中斬り(遠)	×	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
しゃがみ大斬り(遠)	○	×	×	×	×	×	×	×	△	×	×	×	×	×	○

○…取れる　×…取れない　△…状況による
※ジャンプ攻撃は、武器を使うものならすべて取れる。

柳生の館だワッハッハ

アンケートハガキの中のお気に入り作品





第3回 真サムライスピリッツ 対戦ダイヤグラム

第1回の本誌、2回のムックと続いて、これが3回目となる最新ダイヤグラム。作業難航の末、なんとか完成。

担当：KAL

スペースがないのでさっそくいってみましょう。

第1位 橘右京

やっぱり1位はこの人でキマリ一もはや揺るぎない。バックダッシュ燕返し、バックジャンプ燕返しの連発による逃げ、守りが堅く、無理して接近・攻撃にいこうとすると燕で燃えて倒れ、起き上がりに三択をかけられる。

燕で燃えなくても、残像踏み込み斬りによる一転した奇襲戦法を返すのは至難だ。

通常の斬り合いがメインのキャラには負けようがない、といった感さえあるが、もともと斬り合いがメインでないガルフォード、チャムチャム、ナコルルあたりがライバルといったところ。特に残像、バックジャンプ燕返しに合わせられるパピィが強敵だ。

第2位 シャルロット

この人の強さの理由はほぼ前作どおり。地上戦が強いのだ。チクチクと押していき、相手がしびれをきらしたところへしゃがみ大斬りを入れる。

このしゃがみ大斬りは出るまでが速くリーチが長い。これらの技に嫌気がさして相手が跳べば、まさにシャルロットペース。遠距離立ち大斬りを対空に使ってキャンセルトライスラッシュという黄金パターンが待っている。

またジャンプが速いので小蹴り・中斬りによる跳び込みラッシュも前作どおりの強さ。

右京が守り、攻めのバランスキャラだとすると、シャルロットは完全な攻撃型キャラといえる。

第3位 千両狂死郎

狂死郎はひととおり技の揃った万能キャラ。地上戦では中斬り、そして相手の技のスキに入れる大斬りが強力。

空中戦ではリーチ、威力共に最強クラスの大斬りが活躍するが、ジャンプが遅いので自分から跳ぶことはあまりなく、むしろ相手を跳ばせて回転曲舞で落とす守りのキャラといえる。

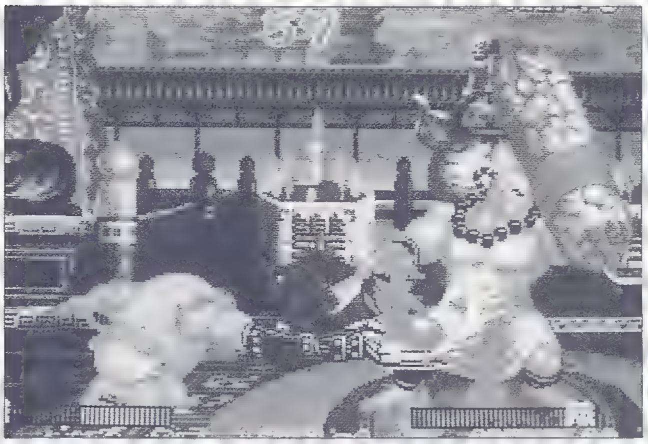
また削り、連続技ほか、さまざまな使い方のできる跳尾獅子をうまく使えるようになってくると、攻撃力も高くなり、狂死郎に対して滅多なことはできなくなってくる。

第4位 不知火幻庵

幻庵はスキの少ない小斬り中斬りで少しずつ少しずつ相手との距離を詰め、端に追い込んでいく戦法を得意とする。

そしてもし相手が跳んでしまったなら、威力絶大のジャンプ大斬り、安定しゃがみ大斬りなどで撃墜する。

地上戦をまともにやろうとする相手には滅法強いが、まともに斬り合ってくれない右京（斬り合っても右京は強いが）、地上戦・空中戦の両方強いシャルロット、大斬り・スライディングという単発攻撃が強いチャムチャムにつらくなっている。



前作どおりの感覚でプレイできる数少ないキャラ幻庵。しゃがんでいると投げられないキャラから見ると、かなり嫌な相手だ。

第5位 アースクェイク

アースクェイクの武器はなんだかんだといっても、結局しゃがみ大斬り、しゃがみ中斬り、そして接近戦用の立ち中斬りだ。

図体の大きさ、対空技の弱さを突いたジャンプ攻撃ラッシュに弱いが、ジャンプ攻撃をガードしたあとしゃがみガードをしていれば投げられないことが多い（投げられるキャラは別）のもポイントのうち。

第6位 チャムチャム

チャムチャムのメイン武器は遠距離の立ち、しゃがみ大斬りとスライディングの主に2つ（3つ）。あとの技はこの技を決めるための補助にすぎず、攻撃力も低いものばかりだ。したがって、大斬り・スライディングを入れやすい相手かどうかで相性が変わってくる。

極端な例がVSズィーガーで、大斬り、スライディングの両方とも、ガードされたりはずれたりするとティーガーコップからの連続技を決められてしまう。とびひっかきをガードされたあともティーガー確定。削り能力、空中戦においても引けをとる。

第7位 ナインハルトズィーガー

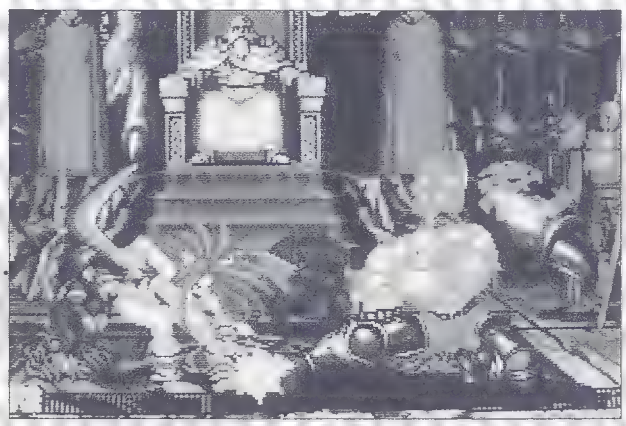
ズィーガーは普段は削りキャラだが、相手の技のスキに入れるティーガー3段、立ち大斬りの威力が絶大。対空技の相打ちOK大斬りも強力。

第8位 ガルフォード

大幅パワーUPをはかったガルフォード。

普段は離れて犬技かプラズマブレードを使い分け、接近戦になったら小足払い、立ち小斬り→キャンセル大ラッシュドッグで細かくきざんでいく。中距離戦になったらリーチの長い足払いが効果を発揮するが、基本的にはやはり接近戦か遠距離戦のどちらかに専念する。また離れて飛び道具を撃つフリをしてジャンプし、上のほうで大斬りを出してしまい、着地と同時に投げ、足払いなどを出す一見適当に見える跳び込みがかなり強い。

要するにオールラウンダーといえるのかもしれない。



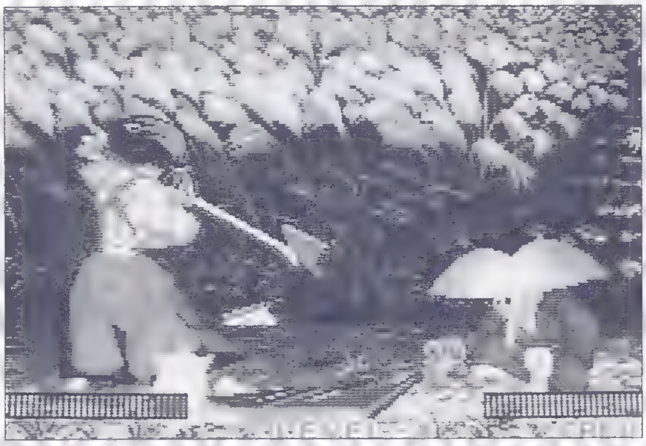
チャムチャムの弱点、欠点をさらけだすキャラ、ズィーガー。

第9位 牙神幻十郎

幻十郎は忍者2人と同じく、プレイヤーの研究の度合い、腕によってかなり差の出るキャラ。三連殺をきちんと決めてくる幻十郎使いとは地上戦をまともにできないが、かといってうかつに跳ぶと、垂直ジャンプ大斬り、逃げ中斬りで迎撃されてしまう。

また怒ゲージ点灯中の幻十郎は驚異的で、近くで技を出すのが恐ろしくなってくる。

ただ、やはりメインの三連殺、しゃがみ中斬りをうまく使えないとなると、ポイントはもっと下がってしまうだろう。上級者向けキャラだ。



三連殺、中斬りを正面からつぶせるキャラに弱い。使いこなしてもこの順位。上級キャラの宿命か。

第10位 柳生十兵衛

大幅ランクダウンしてしまったのが十兵衛。水月刀連発→逃げ中斬りだけでは決定力に欠けるだけでなく、跳んできてくれない冷静な相手にはまるで効果がない。また画面端では使えないという欠点もある。接近戦では中斬り以外に頼れる技もなく、なんとか二ツ角羅力すかし投げや中斬りキャンセル水月刀が使える程度。その水月刀も近くで出してしまうと反撃を受けるので要注意だ。攻撃力のなさが難点。

第11位 王虎

まずは技の威力が落ちてしまったこと。そしてガードされると反撃を受ける技が多いことが痛い。なんとか立ち小蹴りでペチペチと押していき、不意を突いてジャンプケツ、しゃがみ大斬りを決めたいところだ。

第12位 花諷院和狆

何といっても頼れる技の少なさ、これにつきよう。

使える技といったらしゃがみ中斬りくらい。だが、この中斬りの外から攻撃の届く相手には手も足も出ない。一応小斬りも使えるが、当たってなんぼの威力。バクチの投げを狙うのも危険性が高い。

第13位 覇王丸

実戦ではかなり闘えるキャラなのだが、こういう形式のダイヤグラムをつけると、どうしても点が下がってしまう。

やはりそれは、主戦力が大斬りを威(おど)しに使ったダッシュ投げであるからであろう。普通の人は大斬りが怖くてガードしがちになってしまうので、そこを投げにくるのだ。そうかと思うと今度は裂震斬による削りがくるが、これらはいずれも単発、バクチ性が高い。じっくり中、近距離戦で斬り合いをさせられると、実は役に立つ技がないことに気づくのだ。でもやっぱり大斬りによる1発は怖い、よねェ?

第14位 服部半蔵

ガルフォードとここまで差がついてしまったのは、やはり飛び道具性能の違いによる。

遠距離戦で様々な効果を発揮する犬技・プラズマブレードと比べ、爆炎龍は硬直が長い、遅い、相手の飛び道具が抜けてくる、といいとこなし。

接近戦でも足払い→犬で様々なキャラを苦しめられるガルに比べ、足払いは弱い、小斬りなどをキャンセルして爆炎龍を出してもモーション中にやられてしまう、と欠点が目立つ。ダッシュ小・中斬りと見せかけてのダッシュもず落としが頼みの綱?

第15位 ナコルル

アンヌムツベ、カムイムツベという2大頼ってた技の弱体化ぶりが目立つ。接近戦で斬り合うこともできず、こうなると前作以上に前後ダッシュで揺さぶって、ダッシュ投げとダッシュ大斬りからの連続技を狙っていくしかない。

どちらも決まらず、ましてアンヌムツベなどをガードされると負けはほぼ確定してしまう。勝てなくても、趣味の技さえ出せればいい自己満足キャラに成り下がってしまったのか?

真サムライスピリッツ対戦ダイヤグラム ver.1.2

	順位の変動	右京	シャルロット	狂死郎	幻庵	アースクェイク	チャムチャム	ズィーガー	ガルフォード	幻十郎	十兵衛	王虎	和狆	覇王丸	半蔵	ナコルル	合計	前号比	ムック比
右京	—		6	6	7	7	6	6	5	7	7	7	7	7	6	6	90(+20)	−1	−1
シャルロット	—	4		4	6	6	6	6	7	6	6	6	7	6	7	7	84(+14)	−2	—
狂死郎	—	4	6		5	4	6	6	6	6	7	6	7	6	6	8	83(+13)	—	−1
幻庵	↑	3	4	5		5	4	6	6	6	6	6	6	7	7	8	79(+9)	+1	+1
アースクェイク	↑2	3	4	6	5		5	5	5	6	5	6	7	6	5	6	74(+4)	—	—
チャムチャム	↓2	4	4	4	6	5		2	6	4	6	6	7	6	7	6	73(+3)	−6	−2
ズィーガー	↑2	4	4	4	4	5	8		4	6	6	4	6	5	5	6	71(+1)	+6	+1
ガルフォード	↑2	5	3	4	4	5	4	6		4	6	6	4	6	5	6	68(−2)	+6	+3
幻十郎	↓	3	4	4	4	4	6	4	6		4	5	4	6	6	7	67(−3)	−1	—
十兵衛	↓4	3	4	3	4	5	4	4	4	6		5	6	5	6	7	66(−4)	−8	−4
王虎	—	3	4	4	4	4	4	6	4	5	5		5	6	5	4	63(−7)	+2	+1
和狆	—	3	3	3	4	3	3	4	6	6	4	5		5	6	6	61(−9)	—	—
覇王丸	—	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5		5	6	60(−10)	+2	+2
半蔵	—	4	3	4	3	5	3	5	5	4	4	5	4	5		5	59(−11)	+1	—
ナコルル	—	4	3	2	2	4	4	4	4	3	3	6	4	4	5		52(−18)	—	−1

高くなったり、低くなったり
命中率の謎を暴く

誰もが、一度は疑問に思う命中率。その命中率の計算法を調べてみたぞ。

担当：松っちゃん

これが計算法だ！

命中率は、相手から2本目の勝ち星を奪ったときに表示される。計算法は、出した技数マイナス当たった技数×100だ。ちなみに、小数点第2位以下は切り捨て。もちろん、負けラウンドも計算に含まれているぞ。



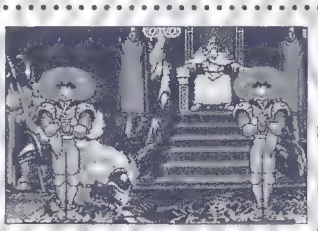
このステージ終了時に表示されるのが命中率。

つまり、出した技すべてを相手にヒットさせれば100%、10発技を出してそのうち5発をヒットさせて相手を倒せば命中率は50%となるのだ。

侍では技にカウントされなかった投げが、真侍ではカウントされるようになった。侍で全部投げで勝つと命中率は0%だったが、真侍では100%になる。安心して投げよう。

出すだけで命中率が下がる技

シャドウコピーなどの分身技は、その技自体に攻撃能力がないので出した技にはカウントされるが、当たった技にカウントされることはない。



こういう、攻撃補助系の技は出すだけで命中率は下がる。

また、モズ落とし、ストライクヘッズの2つの技はなぜか相手に決めるだけで命中率が下がってしまう。この2つの技もコピー技と同じく出した技にカウントされるが、当たった技としてはカウントされないようだ。

例えば、半蔵で影分身→モズ落としの楽勝パターンだけでCPUに勝っても、命中率は0%。悲しい。

連続技を決めても上がったり下がったりする

まず、命中率が下がってしまう通常技の連続技から。

覇王丸でジャンプ大蹴り→立ち大斬りの2段を決めたとする。しかし、命中率計算上は出した技2、当たった技1となってしまう。また、小足払いを3発連続で入れたなら出した技3、当たった技1となり、この小足払いの連続技の命中率は33.3%となる。



小足連打。こういうのが命中率が下がる原因。

命中率が下がってしまう連続技があるなら、もちろん上がる連続技もある。幻十郎の3連殺だ。

牙、角、燐が完璧に3発連続で入れば、出した技1、当たった技3として計算される。3連殺を1回決めれば、2発技を空振りしても命中率は100%だ。



「牙角燐！」、これで命中率大幅アップだ。

前述した通り、牙、角、燐が3発入っても連続でなければ命中率は上がらないぞ。

通称ズィーガー3連殺のティーガーコップは、3発入れようが1発入れようが出した技1、当たった技1として計算される。

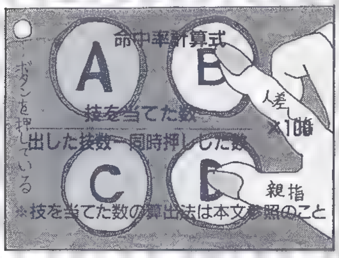
命中率が上がるインチキ同時押し法

同時押しとは、斬りボタンと蹴りボタンを同時に押すこと。ボタンの組み合わせは、AC、BD、ADなど斬りボタンと蹴りボタンを同時に押しさえすれば何でもいい。

この同時押し攻撃は、なぜか通常技は出ずに必殺技を入力したときのみ技が出る。コマンド入力のあと、AC同時押しすれば小の必殺技、BD同時押しすれば中の必殺技、ABCD同時押しすれば大の必殺技が出せる。

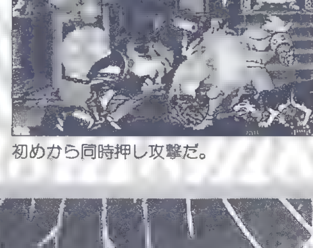
この同時押し攻撃は、通常技が出ないので跳ばせて落とすといったパターンは使えないが、必殺技の飛び道具で跳ばせて必殺技対空技で落とすといったパターンでは有効に活用できる。

同時押しのやり方は分かってもらえたと思うが、なぜ同時押しすれば命中率が上がるのかみていこう。



同時押し攻撃を使って攻撃を当てた場合は、出した技0、当たった技1としてカウントされる。空振りした場合は、出した技0、当たった技0としてカウントされる。つまり何回空振りしてもOK。これはおいしい。

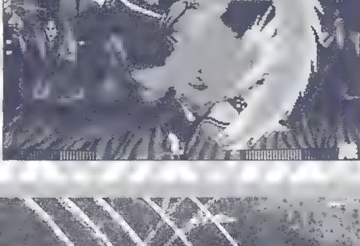
ファイヤーストーム、天覇封神斬、アペクチカムイリムセの3つの技はコマンド自体がもともとBC、つまり斬りと蹴りの同時押しなので相手に当てれば命中率は上がる。



初めから同時押し攻撃だ。

天覇封神斬を1回の入力で2回ヒットさせ、4回ガードさせても出した技0、当たった技1としてカウントされる。

最後になったが、弧月斬など1回の入力で2発ヒットする必殺技を相手に当てた場合は、出した技1、当たった技1としてカウントされる。ガードされた場合は、出した技1、当たった技0としてカウントされるぞ。



これらの技は、2回ヒットさせても損得なしだ。

突き技性能目安表付き！
私見突き合戦

「真サム対戦の考え方」のサンプルはいかが。

担当:珈琲　ふりーく

まずは確認！相手にダメージを与える典型的パターン

本題に入る前に、相手にダメージを与えるパターンを挙げてみた。相手が何をしているかで攻撃方法を変えなくてはならないのだ。

相手がノーガード
○すべての攻撃、投げ

相手がしゃがみガード
○上段（ジャンプ）攻撃
○投げ
○削り

相手が立ちガード
○下段攻撃
○投げ
○削り
○めくり攻撃

相手が技を出す or 出した
○攻撃判定が出る前に攻撃
○攻撃判定が出ているときに攻撃
○攻撃判定が出終わってからの戻りに攻撃
○ガードしてから攻撃
○はじきかえしてから攻撃

相手が（特殊）レバー操作した
○ガード不能状態を攻撃

自分の攻撃がHITした
○連続攻撃

相手の攻撃がHITした
○くらってから攻撃

攻撃を当てるための攻撃や行動が重要

対戦では相手にダメージを与えないと始まらない。しかし、ただ攻撃を出しても、なかなか相手はくらってくれない。冒頭に書いたダメージを与えるパターンに、どうやって持っていくかが問題となる。

ここでは、攻撃をHITさせるための前ふり的な行動をまとめてみた。

ダメージ以外で、自分のアドバンテージにできる行動（間接的な攻撃）

●固め、待ち系

真サム対戦は、自然に闘っているとあるリズムができる。今回は自分（相手）が攻撃したから、次は相手（自分）の番だ、というリズムである。

このリズムをうまく無視して、相手に不公平感を植えつける。すると、平静心を失った相手の無理な行動を誘うことができる。

無視の仕方は2とおりあり、その2つは相反している。

一つは、攻撃し続けるという(ガードさせ)もの。相手の攻撃する権利を奪えるのだ。権利を奪った上で、相手に反撃する義務を果たすよう催促する効果もあるぞ。相手が反撃しないとゲームにならないよって感じだ。この戦法は「固め」と呼ばれる。

もう一つは、ガードし続けるというもの。自分が攻撃する義務を放棄して、相手に投げか、必殺技の削りを強要する。一般に投げも必殺技もリスクが大きい上、この2つを待っていればいいので、対応は非常に楽になる。この戦法は「待ち」と呼ばれる。

この「固め」と「待ち」の関係は面白い。片方が固め戦法だと言ってガードさせ続けていたとする。しかしもう片方は、自分が待ち戦法を使っていると思っているかもしれない。

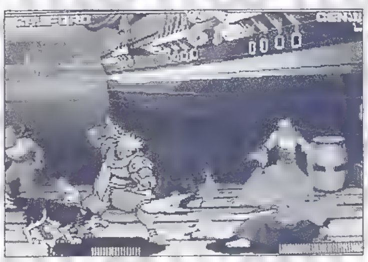
逆に、相手が待っていると思って、投げにいくためのカムフラージュな固めをしていたとする。そのころ相手は、固められて手も足も出ない状態になっているかもしれない。

要は、気分の問題ということだ。一手ごと、もしくは何手かごとに、固めたり、待ったりして対戦は進んでいく。そこで少し要領がよかったほうが相手にダメージを与える。その積み重ねで勝負が決する。

このリズムを自分が楽しめるように操っていくとよいのだ。ちなみに、自分の楽しみ方と異なる操り方を相手にされるとつまらないので、自分の楽しみ方には幅を持たせておこう。



ここで遠立ち小斬りをガードさせれば、



幻十郎のしゃがみ中斬りをすかす間合いにできるぞ。

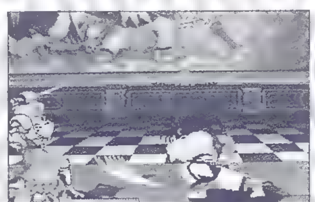
●間合い調節&やられ判定移動系

間合い調節は非常に重要だ。自分の有利な間合いで技を出したり、出させたりといったことを狙える。

歩きや、ダッシュが間合い調節の主役だが、技をガードしたり、させたりといった調節法も忘れてはいけない。

またキャラクターのやられ判定の移動も重要だ。ふせたり、キャンセルしたり、といったところは、相手の技をすからせることができる。

ガード後の反撃が難しいゲームなので、相手の技をすかさないとなかなかダメージを与えることができない。間合い調節&やられ判定移動は、攻撃とワンセットにしておこう。



スプラッシュグラデイションは、やられ判定移動と攻撃がワンセットになっている技だ。

●気配系

「誘い」と呼ばれる行動だ。行動というと語弊があるかもしれない。明らかにある行動をする気配を見せておいて、その行動をしない、もしくはまったく違う行動をする、という戦法だからだ。まぁ何もしないことも、行動の内と考えてほしい。

典型的な例としては、

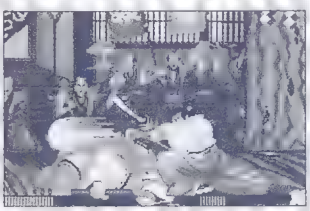
○投げ気配
近間で前に歩いたり、ダッシュしたりする。追い払う技を誘って反撃だ。

○攻撃気配
いつも相手の着地に技を重ねておいて、たまに重ねないで様子を見たり、投げたり。

○武器をとる気配
武器をとると見せかけて、ダッシュ投げ。友達をなくすので注意。

○下段攻撃気配
相手の起き上がりに、しゃがみ小蹴りなどを連打しつつ、投げにいく。

といったところだ。相手をだますことが重要。広い意味では、間合い調節も間合いをだますのが目的といえるだろう。



気配系は投げ関係が多いが、攻撃気配を見せて、ふせ！というのも有効だ。

非剣ささめゆきなど、ある技に似たモーションを持つ技を出すことも気配系と呼べる。

●跳ばせる系

対空技で相手を落とすためにジャンプを誘う。

長いリーチの技や飛び道具を出すか、出す気配を見せるとよい。ガード（特にしゃがみ）をし続けるという手もある。

これに限らないが、相手の行動を予測するには、相手の行動の選択肢を少なくすることが最も有効な方法だ。

ただし、相手がしびれを切らせてジャンプしてくるまでしゃがみガードし続けるというのは、少し相手に甘え過ぎかもしれない。

その他系

そのほかにも自分のアドバンテージにできることは、たくさんある。爆弾が落ちてガードしている相手を、爆弾が爆発する前にダッシュ投げするのは有効な戦法だろう。まだ一般には素手になると不利だが、素手の闘い方をマスターしていれば、逆に楽に勝てたりする場合もある。

また、これは極端な話だが、最後が甘い相手には、あと小斬り1発ぐらいの体力になったほうが、勝率が上がることもある。

そのときの状況は、気の持ちようで、自分に有利にも不利にも働く。逆境に強いと勝率は大きく上がるだろう。まぁそんな人ほど、有利なときに大ミスをするものだが。

攻撃、5つの分類

間接的な攻撃で十分にパフォーマンスしたら、実際の攻撃にうつる。将棋で言えば陣型を組んだから、歩の突き捨てを始めようか、といったところだ。

ここで出す技を5種類に分ける。

●HITさせて反撃を受ける技

原則として使わない。中にはこれで攻める組み合わせもあるようだが。

●ガードさせても反撃を受ける技

バクチ技という。リスクが大き過ぎ、原則として使わない。

●ガードさせれば反撃を受けない技

これはガードさせればよいので、使いやすい。相手の自由を奪うことが主な目的だ。確実にHITするとき以外の攻撃は、原則として次の攻撃への布石（間接的な攻撃）の要素があるべきである。この技は突き技としておこう。

●すかっても反撃を受けづらい技

これは非常に使いやすい。この技は空振りするだけで、相手を牽制することができる。置いておくだけで、突き技をガードさせたときと似たような効果があるため、置き技と呼ぶ。

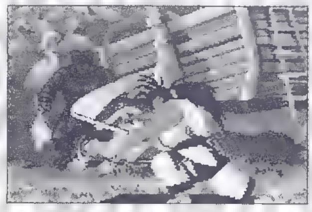
突き技と置き技の区別は難しい。すかったときに反撃を受けやすいか、受けにくいか、といったあいまいな定義だからだ。

突き技をガードさせようとしたが、間違えてすかったとする。相手は落ちついてワンテンポ置けば、大斬りで反撃できたのに、あわてて中斬りを出して、こちらの突き技に当たってしまった。バクチだったが、置きの効果はあったことになる。この場合は、突き技が置き系のバクチ技として働いた、と考える。

ここでは、この区別はつけない。相手キャラや、プレイヤーによって、変わってくるものだからである。

●ダッシュ投げ

隙あらば使っていく。ただ突っこんでいっても決まらないので、攻撃気配をただよわせておく必要がある。固めてからとか、相手が大振りしたときに狙っていくとよい。



チャムチャムは、ダッシュ投げがメイン技となる。

技を出すことによる危険

というわけで、常用する技は、突き技と置き技、ということになる。これらの技を出すと以下のような危険がある。

○自分の技の攻撃判定が出る前に、相手の技の攻撃判定が自分のやられ判定に重なった。

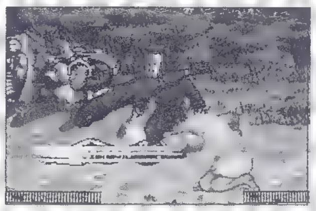
原因としては、相手の出した技のほうが攻撃判定が出るスピードが速い技だったか、相手が自分より早く攻撃ボタンを押したかだ。とくに後者は自分が技を出そうと思った瞬間と、ボタンを押した瞬間に相手がボタンを押した場合で、交通事故と呼ばれる。主に偶然だが狙うこともできる。覇王丸の斬鉄閃は交通事故を狙う側の技として有名だ。



うおーっ！くらってしまった。怖くてボタン押せないよ。

●自分の技の攻撃判定は出ていたのに、相手にHITしなかった

原因としては、相手が間合い調節系の間接的攻撃をしたか、自分が間合いを間違えたかだろう。出した技が突き技だとかなり危険だ。置き技でも、出すタイミングを読まれていた可能性が高いので危険だ。



半ガルの常套手段、遠立ち大蹴りによる下段すかし。

●はじきかえされた

原因としては、偶然か、そういう技だったか。

また相手がガード可能になった瞬間に、自分が技を重ねてしまった可能性もある。

このような危険ができるだけ少なく、より大きなダメージを与える技を使っていきたいところ。今回は突き、置き、として使いやすいと思われる技を、次で述べる6つの視点から分析してみたい。ただしリーチの長さに関しての記述は避けた。相手のやられ判定も考慮に入れなければならないからだ。

各性能についての考え方

●攻撃判定の出のスピード

ここが遅い技には、速い技で対応する。

●攻撃判定のリーチ

ここが短い技には、長い技で対応する。

●やられ判定

特に攻撃判定のリーチ−（マイナス）やられ判定、すなわち無敵部分のリーチの長さが重要。

無敵部分のリーチの長さが短い技には、長い技で対応する。やられ判定には上下の幅もあるので、相手の技の攻撃判定の幅との相性も重要になってくる。

●ダメージ

ここが少ない技には、多い技で対応する。

●硬直時間&キャンセル

硬直時間が長く、キャンセルをかけるよい必殺技がない技は、すからせる方向で対応する。

●ふせが斬れるか、どうか

これが斬れない技には、ふせや前転や、足先かふせ状態の技で対応する。

このほかにも、重要なスペック（攻撃判定の出ている時間、カウンターなど）はあるが、割愛する。

単体で、6つのスペックすべてが、他のすべての技に勝っている技はない。弱点を相手キャラに攻められるとつらい。そこで、その弱点を補っている技で対抗していかなければならない。

典型的なものが、シャルロットの立ち中斬りと、しゃがみ大斬りの関係だ。シャルロットの立ち中斬りは、リーチの長さがうりだ。無敵部分のリーチも長いが、それ以外の性能はあまりパッとしない。それに対し、しゃがみ大斬りは、出のスピードの速さ、ダメージの多さがうりだ。ふせも斬れる。

この2つの技でシャルロットは、リーチ、スピード、無敵部分のリーチ、ダメージ、対ふせ、の部分で高い性能を誇ることができる。唯一不安要素は戻りの遅さだが、キャンセルトライスラッシュがある。6つの要素の中で最大の弱点ですら、かなりフォローされている。これがシャルロットの地上戦の強さなのだ。

しかし対シャル地上戦は、この弱点を狙っていくことがセオリーとなる。そして、シャルロットがたまらず出した立ち小斬り（戻りが速いから）をつぶしていく。またプレイヤーが、すかりを恐れて技を出すことをためらうようになれば、シャルロット本来のリーチの長さや、出のスピードを生かせなくなるだろう。

もちろん、長所である5つの要素のどれかを上まわる技を持つキャラは、そこから攻めるのも一つの手だ。

こんな感じで、この表を利用してもらえれば、非常にうれしい。もっともっと真サムライを楽しみたいからね。

㊟この表のダメージ以外の各性能は、私の体験によるものなので、あくまで目安と考えてほしい。またダメージについても、当たり方によってダメージの異なる技は、典型的と思われるものを一つ選んだ。詳しくは増刊を見てほしい。

攻撃判定の出のスピードランク付けの基準

私が狂死郎を使用しているため、狂死郎を基準にランク付けしている。

○Aランク
右京の立ち中斬り
○Bランク
狂死郎のしゃがみ小斬り
○Cランク
覇王丸の立ち中斬り
○Dランク
狂死郎の立ち中斬り
○Eランク
狂死郎のしゃがみ中斬り
○Fランク
狂死郎のしゃがみ大斬り

もちろん同ランク内でもスピードの違いはあるが、わかりやすいように、おおまかに分類した。とくにFランクはそれ以下全部を含んでいる。

スピード表示のアルファベットの下の数字はダメージだ。ふせに対しては○が斬れる技で、×が斬れない技。キャンセルは○ができる技で、×ができない技となる。

※この表にある技はすべて遠距離技である。

覇王丸

○立ち小斬り　D-11
ふせ○　キャンセル○
○立ち大斬り　E-32
ふせ×　キャンセル×
肩がやられ判定の目安。



覇王丸の遠立ち中斬りは刀にもやられ判定がある！

○立ち中斬り　C－20
ふせ×　キャンセル○
刀の半分ぐらいまでやられ判定がある。足元はひざがやられ判定の目安。

○しゃがみ小斬り　A－11
ふせ○　キャンセル×

○しゃがみ中斬り　C－21
ふせ○　キャンセル×
頭がやられ判定の目安。

○立ち小蹴り　A－6
ふせ×　キャンセル×

○立ち中蹴り　A－12
ふせ×　キャンセル×

○立ち大蹴り　C－16
ふせ×　キャンセル×
グラフィックどおりのやられ判定。

〈ワンポイント〉
立ち大斬りがふせに当たらないのがつらい。

右京

○立ち小斬り　A－10
ふせ×　キャンセル×
さやを握った手が、やられ判定の目安。

○立ち中斬り　A－18
ふせ×　キャンセル○

○しゃがみ小斬り　A－10
ふせ×　キャンセル○

○しゃがみ中斬り　B－20


はいはい、右京さんあなたは強い。

ふせ×　キャンセル○
頭がやられ判定の目安。

十兵衛

○立ち小斬り　A－12
ふせ×　キャンセル×
やられ判定は本体が目安。

○立ち中斬り　C－20
ふせ×　キャンセル○
出した手にもやられ判定あり。

○しゃがみ小斬り　A－12
ふせ○　キャンセル×
やられ判定は本体が目安。

○しゃがみ中斬り　A－20
ふせ×　キャンセル○
手は無敵。手首からやられ判定がある。

○立ち小蹴り　B－5
ふせ○　キャンセル×

○立ち中蹴り　B－10
ふせ○　キャンセル×
グラフィックどおりのやられ判定。

○しゃがみ中蹴り　C－10


しゃがみ中斬りは戻りが遅いから、水月刀は必需品。

ふせ○　キャンセル○
蹴り足は、ふせ状態。腕にはやられ判定がない。

ナコルル

○立ち小斬り　A－10
ふせ×　キャンセル×
ふりまわした手がやられ判定の目安。

○立ち中斬り　D－18
ふせ×　キャンセル○
足のラインがやられ判定の目安。

○立ち大斬り　F－34
ふせ×　キャンセル○
本体より前にやられ判定がある。

○立ち小蹴り　A－6
ふせ×　キャンセル×

○立ち中蹴り　B－11
ふせ×　キャンセル○
足先に小さな無敵部分がある。

○立ち大蹴り　E－17
ふせ×　キャンセル○
グラフィックどおりのやられ判定。

○しゃがみ小蹴り　A－6
ふせ○　キャンセル×
蹴り足は無敵。

○しゃがみ中蹴り　B－11
ふせ○　キャンセル○
蹴り足はふせ状態。

シャルロット

○立ち小斬り　B－11
ふせ×　キャンセル○

○立ち中斬り　D－18
ふせ×　キャンセル○

○立ち大斬り　C－21
ふせ×　キャンセル○
立ち斬りのやられ判定は出した腕のひじからある。

○しゃがみ小斬り　A－11
ふせ×　キャンセル○

○しゃがみ中斬り　B－18
ふせ×　キャンセル○
しゃがみ小中斬りのやられ判定は出した手からある。

○しゃがみ大斬り　B－31
ふせ○　キャンセル○
のり出した本体がやられ判定の目安。

○しゃがみ小蹴り　A－7
ふせ○　キャンセル×

○しゃがみ中蹴り　B－12
ふせ○　キャンセル×

○しゃがみ大蹴り　E－18
ふせ○　キャンセル○
しゃがみ蹴りの足元のやられ判定は、まず軸足にあり、蹴り足のグラフィックとともに、やられ判定と攻撃判定が同時に出る。そのため特徴のある当たり方をする。蹴り足のやられ判定は、ふせ状態だ。

〈ワンポイント〉
立ってるだけで、やられ判定がかなり動いている。

狂死郎

○立ち小斬り　B－10
ふせ○　キャンセル×

○しゃがみ中斬り　E－18
ふせ×　キャンセル○
着物のそでがやられ判定の目安。

○立ち中斬り　D－18
ふせ×　キャンセル○

○しゃがみ小斬り　B－10
ふせ×　キャンセル×
ひざがやられ判定の目安。

○立ち大斬り　D－34
ふせ○　キャンセル×
本体がやられ判定の目安。

○しゃがみ大斬り　F－24
ふせ×　キャンセル○
やられ判定は手までである。

○しゃがみ中蹴り　B－13
ふせ○　キャンセル○
やられ判定は本体にある。
蹴り足はふせ状態。

〈ワンポイント〉
立っているだけで、足元のやられ判定が変わる。

王虎

○立ち小斬り　B－6
ふせ×　キャンセル×

○立ち中斬り　E－18
ふせ×　キャンセル○

○しゃがみ小斬り　A－6
ふせ×　キャンセル×

○しゃがみ中斬り　F－18
ふせ○　キャンセル○

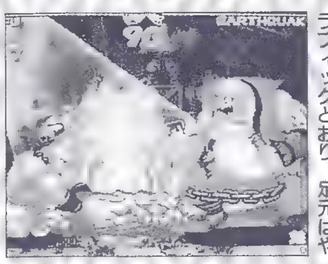
○しゃがみ大斬り　F－36
ふせ○　キャンセル×
腕にやられ判定はない。

○立ち大斬り　F－31
ふせ○　キャンセル×
本体がやられ判定の目安。

○立ち小蹴り　A－6
ふせ×　キャンセル×

○立ち中蹴り　C－12
ふせ×　キャンセル×
グラフィックどおりのやられ判定。

○立ち大蹴り　B－10
ふせ×　キャンセル×
体にやられ判定がある。グラフィックどおり、足元はや


王虎の武器と腕には、やられ判定がないと覚えておこう。

られ判定が非常に小さい。反撃を受けやすい技だが参考までに。

アースクエイク

○立ち小斬り　C－11
ふせ×　キャンセル○

○立ち中斬り　D－19
ふせ○　キャンセル×

○立ち大斬り　E－37
ふせ○　キャンセル×

○しゃがみ小斬り　D－10
ふせ×　キャンセル○

○しゃがみ中斬り　E－19
ふせ○　キャンセル×
ひざがやられ判定の目安。

○しゃがみ大斬り　D－42
ふせ○　キャンセル×
出した手にある、見た目と考えるとよい。

○立ち小蹴り　C－6
ふせ×　キャンセル×

○立ち中蹴り　E－10
ふせ×　キャンセル○
足元に小さな無敵部分がある。


アースクエイクは、立ち中斬りより、しゃがみ中斬りのほうが戻りは速い。

幻庵

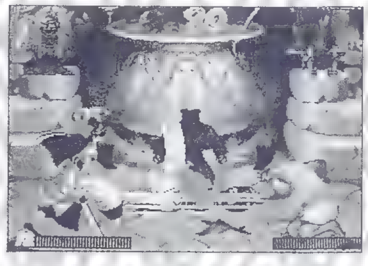
○立ち小斬り　A－6
ふせ×　キャンセル×
つめの半分までやられ判定がある。やられ判定の厚さは薄い。

○しゃがみ小斬り　A－6
ふせ×　キャンセル×
つめ全体が無敵。やられ判定の厚さは薄い。

○立ち中斬り　B－19
ふせ×　キャンセル×

○しゃがみ中斬り　B－19
ふせ×　キャンセル×
つめの先までやられ判定がある。やられ判定の厚さは薄い。

〈ワンポイント〉
しゃがみ蹴りはスライディング系の技なので、出のスピードのランク付けは難しいが、小中はAで大はC、ぐらいを



幻庵のつめは嫌だけど、やられ判定は前に出ているぞ。目安にするとよい。

ガルフォード

○立ち小斬り　A－11
ふせ×　キャンセル○
やられ判定は頭が目安。

○立ち中斬り　C－18
ふせ○　キャンセル×
やられ判定は肩より少し前に出ている。

○しゃがみ大斬り　C－29
ふせ○　キャンセル○
頭がやられ判定の目安。

○立ち小蹴り　B－7
ふせ×　キャンセル○

○立ち中蹴り　C－12
ふせ×　キャンセル○
見た目どおりのやられ判定。

○しゃがみ中蹴り　E－12
ふせ○　キャンセル○

○しゃがみ大蹴り　D－18
ふせ×　キャンセル○
蹴り足のやられ判定は、ふせ状態。

半蔵

○立ち小斬り　A－10
ふせ×　キャンセル○
ふった手がやられ判定の目安。

○立ち中斬り　C－14
ふせ○　キャンセル×
やられ判定は肩より少し前に出ている。

○立ち小蹴り　A－8
ふせ×　キャンセル○

○立ち中蹴り　B－13
ふせ×　キャンセル○
グラフィックどおりのやられ判定。

○しゃがみ大斬り　D－31
ふせ○　キャンセル○
頭がやられ判定の目安。

○しゃがみ中蹴り　F－13
ふせ○　キャンセル○

○しゃがみ大蹴り　E－19
ふせ×　キャンセル○
蹴り足は、ふせ状態。

幻十郎

○立ち小斬り　C－11
ふせ○　キャンセル×

○立ち中斬り　B－20
ふせ×　キャンセル○

○立ち大斬り　F－38
ふせ○　キャンセル×

○しゃがみ小斬り　C－11
ふせ○　キャンセル×

○しゃがみ中斬り　A－19
ふせ×　キャンセル×

○しゃがみ大斬り　F－35
ふせ○　キャンセル×
振った手と肩がやられ判定の目安。

○立ち小蹴り　A－6
ふせ×　キャンセル×

○立ち中蹴り　B－12
ふせ×　キャンセル○
ひざがやられ判定の目安。

和狆

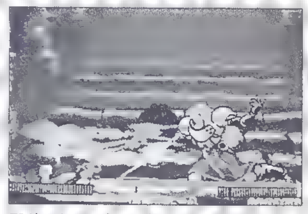
○立ち小斬り　B－11
ふせ×　キャンセル○

○しゃがみ小斬り　B－11
ふせ×　キャンセル○
出した手がやられ判定の目安。

○立ち中斬り　E－18
ふせ×　キャンセル○
本体がやられ判定の目安。

○立ち大斬り　E－34
ふせ×　キャンセル×
頭がやられ判定の目安。

○しゃがみ中斬り　E－18
ふせ○　キャンセル○
笠がやられ判定の目安。



和狆のしゃがみ中斬りは、無敵部分のリーチが長い。

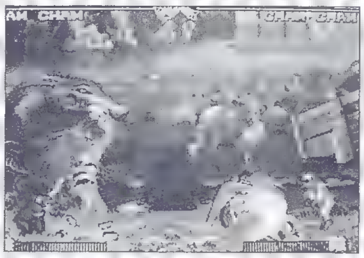
チャムチャム

○立ち小斬り　A－11
ふせ×　キャンセル×

○立ち中斬り　C－18
ふせ×　キャンセル○

○立ち大斬り　D－37
ふせ×　キャンセル×

○しゃがみ中斬り　C－18
ふせ×　キャンセル○
出した手にもやられ判定がある。



チャムチャムは、立ち大斬りより、しゃがみ大斬りのほうが戻りが速い。

○しゃがみ小斬り　A－11
ふせ×　キャンセル×
出した手にもやられ判定がある。やられ判定が下に片寄っている。

○しゃがみ大斬り　F－34
ふせ○　キャンセル×
本体がやられ判定の目安。

○しゃがみ中蹴り　A－12
ふせ○　キャンセル○
蹴り足のやられ判定は、ふせ状態。

ズィーガー

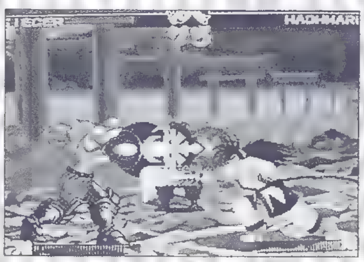
○立ち小斬り　B－8
ふせ×　キャンセル×

○立ち中斬り　C－18
ふせ×　キャンセル○

○立ち大斬り　D－34
ふせ×　キャンセル×

○しゃがみ小斬り　A－8
ふせ×　キャンセル×
出した腕にもやられ判定があるが、上のほうに片寄っている。攻撃判定が上にある技でないと当たらない。

○しゃがみ大斬り　E－16
ふせ×　キャンセル×
腕にやられ判定はあるが、やられ判定の厚さは薄い。上下に攻撃判定が片寄った技では当てにくい。



ズィーガーの立ち斬りは、やられ判定が上のほうにあるのだ。

中級をオートマで攻める!

ACE DRIVER™
RACING EVOLUTION

まず中級のマシンに慣れることから始める。となるとオートマで走るのが一番！やるからには、攻めまっせ！

担当：ずるずる

コースを攻めることだけを考える! 1Pモード
中級 AT（オートマ）
EXPERT CLASS

CPU車のパターンがライバル

スタートして、1位になるまでの道のりは、バトル!というイメージが強いが、何回かプレイをしていくと必ずそこにCPU車がいるということに気づくと思う。

ランダムに出現するのであれば、幅の広い走りで対応しなきゃあと思うがパターンであるなら、その抜き方さえ覚えれば、あとは実行するのみ。

同じことをくり返すだけだが、人間、ロボットじゃないからそれをやるのが難しい。いかに正確に走れるかが、上達への近道となる。

そのお手伝いとして、今回の攻略を役立ててほしい。

攻略レベル的には、高めのものだが、今できなくても、回数をこなしていく中で、参考にしていくといいと思う。

中級クラス、AT、1つのモードのみだが、しっかり覚えて速くなろう!

1周目 スタート

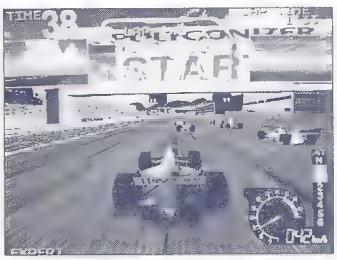
一番無難なスタートというのは、スタートのシグナル後から少しずつアクセルを踏み込んでいき、ホイルスピンをさせないもの。確実にグリップしているものの、慎重すぎる分、加速に時間がかかる。

よりよい加速を得るために強制的に停められているスタート前の状態で、アクセルを踏み、1万5000回転に合わせ、スタートを待つ。



スタート前はドライバーの視点。アクセルを気にしつつ準備。

グリーンシグナルになったらゆっくり踏み込み、全開へ。キュッと音が鳴るかも知れないが、それぐらいならOK。第1コーナーへ向け、直進。



スタートしたら視点切り替えボタンを押して後ろからの視点へ。

1周目 スクリューダイブ

加速途中で通過するスクリューダイブ。できるだけハンドルを切らないようにして、加速をさせるようにする。

ラインは、アウト=イン=アウト。大きな弧を描く。

速く走るためには、さらに短い距離を走る努力もする。片輪を縁石にのせ、最短コースで次のカーブを目指す。

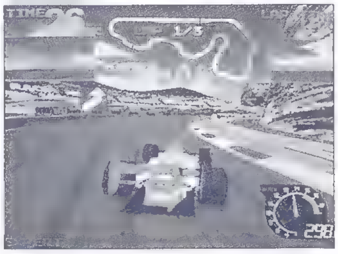


加速しながらスクリューダイブへ。できるだけ真っすぐ走る!

1周目 クロスエッジ「S」カーブ

まだ加速中!そんな途中にテクニカルなカーブがくる。

右、左と曲がるS字カーブなのだが、ここは、先にある右カーブを考え、ラインをアウト=イン=インと取る。



緊張するS字の入り口。1周目は遅い分、しっかり入れる。

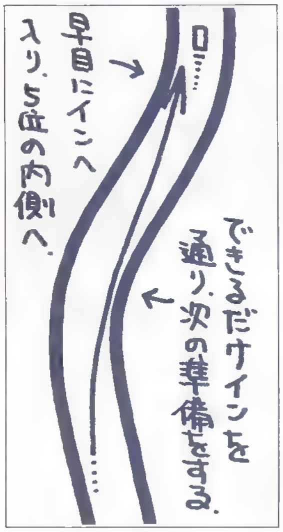
このライン取りは、後半がかなりきびしい。それは、後半で5位のCPU車が出てくるため。これをインから強引に抜くためだ。

右、左とも縁石に片輪をのせるぐらいに攻めるように。

しっかりハンドルを握り、コントロールするように!



5位のマシンが目前に!そのインを抜け、トンネルへ入る!



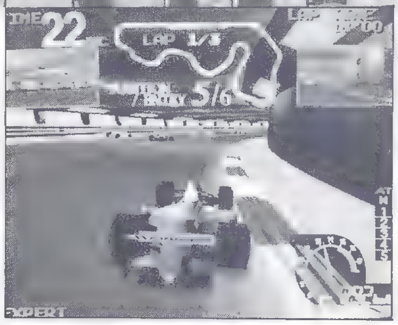
1周目 ヒュージコンテッ トンネル

1周目の難関はここ！4、3位のCPU車を抜くからだ。CPU車は、安全に?ミドルラインを走っている。これを避けつつインへ入る。

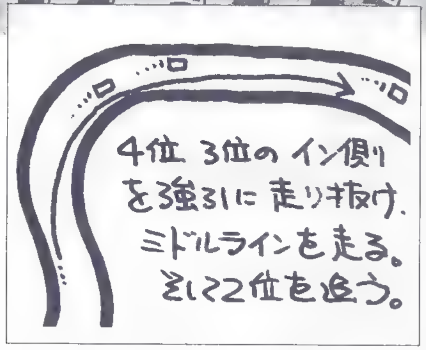
しかし高速コーナーであるここをインで走り切ることはかなりのコントロール力が必要。ハンドルを切っている分、減速してしまうし、強引な分、難しい。

ここは、その入り口を大事にすることで、楽にするようにする。そのために、その前のS字カーブを強引に抜けたのだからね。

カーブの前で多めにハンドルを切り、縁石にのるところまでインへ。そこからなるべくふくらまないようにしながらインへ。4位、3位へと上へ。ミドルをキープして走る。



4位、3位のマシンに気をつけながら強引にインへ入っていく。





絶対にインを走り、抜き、ミドルより外へ出ないようにする。

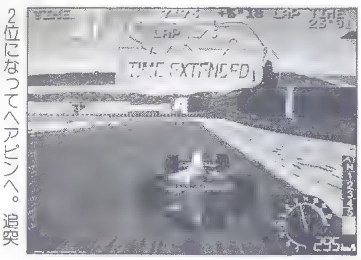
1周目 ミッドウエスト ヘアピン

ヘアピン手前の右カーブをインで走り2位へ浮上。そしてヘアピンへ。

ヘアピンは、安全に減速してから進入し、抜けるが一番。しかし、3位のCPU車が近いと後ろからどつかれるので、少し多めの減速（170km/hまで）で絶対にインをキープし、どつかれてもコースアウトしないようにする。

ハンドルを切り始めるのは減速が終わる直前。200km/h近くになってからだ。

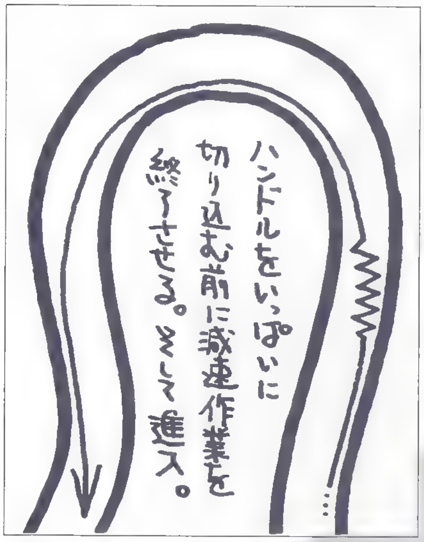
1周目は、絶対インキープ。



2位になってヘアピンへ。追突され飛ばされるのを防ぐ。



インをガッチリキープし、アウトへふくらみつつ加速！



1周目 ウォームブレイン

ヘアピン後は、ひたすら1位のCPU車を追う。

右、右、左と続くところ。ヘアピンを抜けたあと、右寄りを走っている。そのラインからは、イン＝ミドル＝アウト。そこからインへ。

加速途中なので、できるだけ直線に近いラインを取る。

このとき、2位のCPU車が近いと、加速のよさを利用して突っ込んでくることがあるので気をつけるようにする。

速いと最後の左でインを刺すことが可能である！



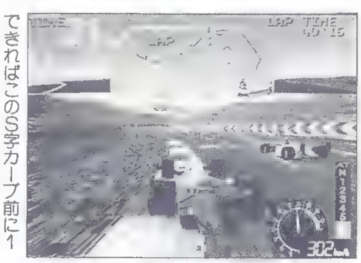
1位のマシンを追う！少しずつ追いついていく。

1周目 ティンバーフォールド「S」カーブ

手前でトップに立てなかった場合のことについて書こう。すぐ後ろにいる場合、S字カーブの最初の左で勝負をかける。やや離れている場合は、後半の右で強引にインをつく。

簡単に書くとこうだが、これを成功させるためには、その進入方法がモノをいう。

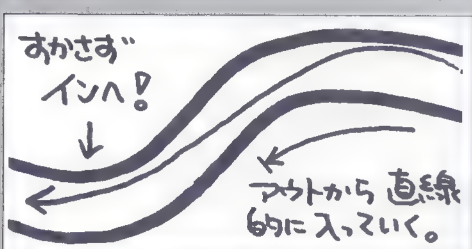
進入は必ずアウトから。アウトから入ることで左のインをモノにし、そして右へ入りやすいようにする。S字カーブに入る前に追いつきそうな場合、抜かずにアクセルオフでラインを重視して走る。



できればこのS字カーブ前に1位になりたい。まずは1つ目。



抜いていないときは、2つ目の右で1位に出るようにしよう。



1周目 フィットパイン シケイン

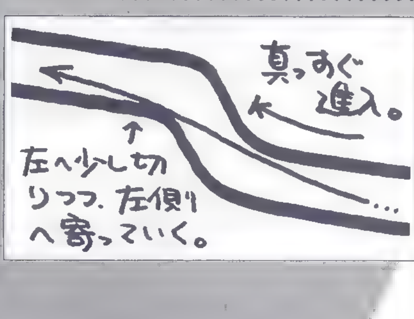
280km/hで進入し、縁石に車体をのせることで260km/hに減速する。

縁石は、右、左とあるが、最初の石は、片輪だけのせ、次の左の縁石に全部をのせることで減速をする。なお、アクセルは全開のまま。

もしここで1位のCPU車を抜く場合は、強引に右のインに入る方法と、直進して左寄りを走る方法がある。これは、追いつくタイミングで方法を選ぶといいだろう。



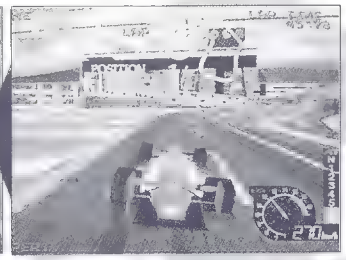
進入は真っすぐ。先の左側の縁石を目指して走っていく。

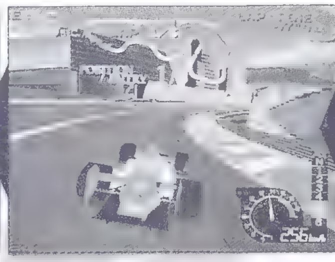


1周目 フランクヒープ

S字カーブ以前でトップに立っていれば、アウト＝イン＝アウトで走る。しかしS字カーブ以降で前に出た場合は、2位のCPU車に追いつかれる。これに抜かれないためには、絶対にインをキープし、アウトにふくらまないようにしないといけない。このときバックミラーを見て、どこにいるのかを把握し、ブロック。

ブロックに入る場合、急にハンドルを切るとコントロール不能になるので注意。





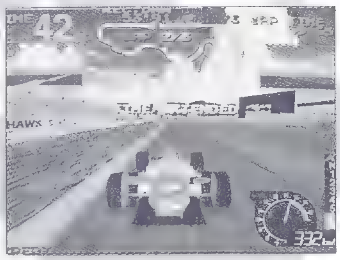


シケインをできるだけ左寄りに走り、アウトから進入。速度の落ち方に気をつけつつインへ。

1▼2周目 ハイトエボリューム ストレート

ストレートは真っすぐ走るだけでいい。しかし、S字カーブ以降でトップに立った場合、このストレートで追いつかれる。当然抜かれないためにブロックをする。

ブロックは、ゆっくり動くことで、CPU車を急激に移動させないようにする。ジワジワとブロックして、いじめてやろう。

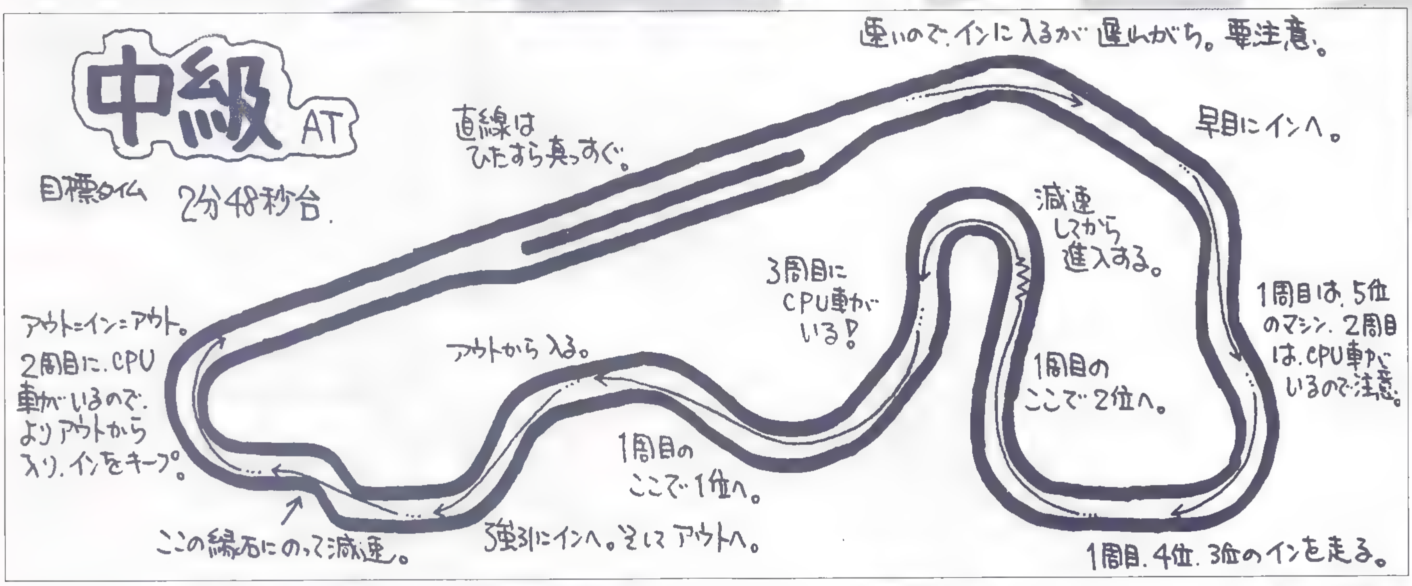


問題は2位のCPU車。早く抜いておくことが楽に走れるコツ。

2周目 ハイトエボリューム ストレート エンド

ブロックするのはここのインまで。1周目よりも速度が高いことを頭に入れて、ミドルからインへ入っていく。

アウトからだと、タイミングが遅れるので、やや斜めに入りつつ走るようにする。



2周目以降 スクリューダイブ

2周目以降になると、ここの進入速度が高くなる。このことを忘れずに走り、ラインをアウトからインへ。

注意するのは、イン側が見えにくいので、早めに左へ寄っていくことが必要。

あとはできるだけラインの弧を大きくとり、速度を落とさないように走る。

2周目以降 クロスエッジ「S」カーブ

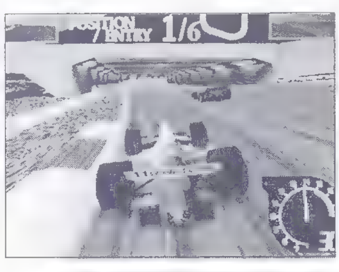
1周目よりも高い速度でくるのはここまで。1周目でも難しいここ。2周目以降では、よりハンドルを切ることでアウト＝イン＝インを走る。

その際、速度は全開のまま。ここで重要なのは切るタイミング。早めに切り込むことで確実にインへ入り（縁石にのる！）すかさず逆へ切り、次のインへ突っ込んでいく。

ここで問題があるとすればスタートからノーミスで来たとき、2周目のここ、S字の後半でCPU車が出現する。このCPU車は、ミドルラインを走っているため、そのインを走ることになる。

車2台分ぐらいの幅へ、高速で、インをキープしながらというのはかなりの緊張感がある（とっても楽しい！）。

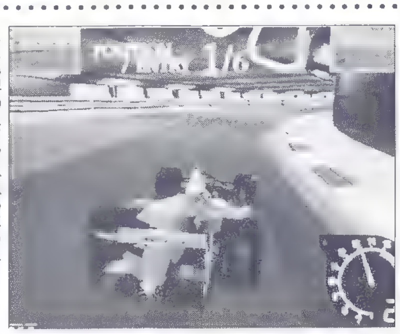
縁石にのって幅を増やそう。



速度が高い！1周目よりもかなり手前からインへ入っていく。

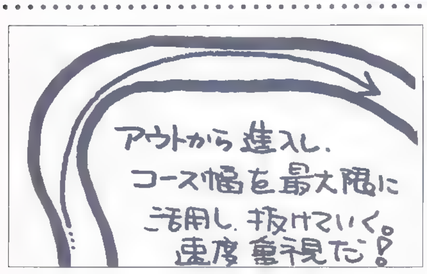
2周目以降 ヒュージコンテンツ トンネル

2周目以降のここは1周目のようにCPU車がいることはないので、楽に走ることができる。



ここも早めにインへ入るようにしないと、縁石にのれない。

しかしトップで走っているため、やや走りにくい状況になっている。



そのため1周目のようなラインをとると、どんどん速度が落ちてゆき、あっという間に250㎞/hへ。こうならないために、弧を初めは小さく、そしてインをキープしてからは大きくしていく。
グッとハンドルを切り、縁石にのり、フワ～とハンドルを戻してアウトへ。

2周目以降 ミッドウエスト ヘアピン

2周目以降は、CPU車もいないので、楽にラインをとることが可能。となれば、速く抜けられるラインをとる。
ヘアピンを抜けるラインはいくつか考えられる。
ギリギリまでブレーキをガマンするもの、アウトから大きく入り、通過速度を上げるもの、強引にブレーキさせてマシンをスライドさせていくものなど。
とりあえずここでは、それらの要素をうまくミックスさせて、アウトから斜めに入るラインから、ブレーキをし、190㎞/hでインへ入り、加速しつつアウトへ抜ける。





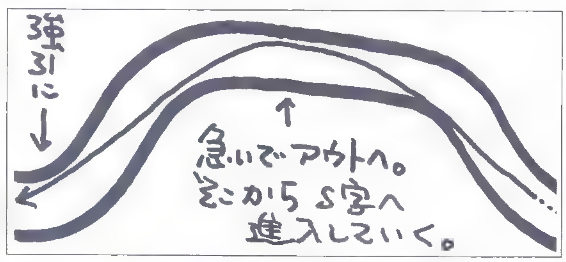

2周目以降はCPU車の心配なし。速く走れるラインを実行。アウトから進入し、強引に！

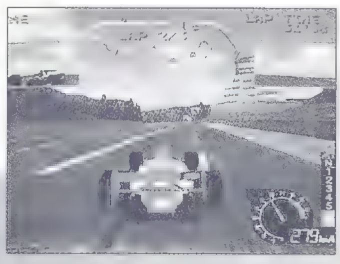
2周目以降 ウォームプレイン

ここからの3つのカーブは1つのラインで考える。
変わるとすれば、1周目はスリップストリームを使おうだとか、インから強引に抜くだとかいう考えがあるため、理想のラインからはずれたものとなる。
再度ここで復習しよう。ヘアピンを抜けて右寄りを走っていると思う。ラインはそこから始まり、1つ目の右カーブをインからアウトへ。
橋をふくらむように走り、次の長い右カーブをアウトから少しずつインへ入り（速度を落とさず加速するため）、次の左カーブをできるだけ大きな弧で抜けるようにする。
思いきりインを走るのではなく、加速重視ラインを取る。
気をつけるとすれば、2周目、1つ目の右カーブで出現するCPU車、3周目、2つ目の右カーブで出現するCPU車の2台。いずれも遅いので、気をつけつつ抜いていく。



ブリッジ上は、ふくらんだラインをとる。加速重視だ！

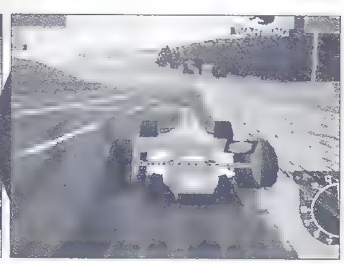




左から右へ。滑らかなラインを構成し、速く走るようにする。

2周目以降 ティンバーフォールド「S」カーブ

2周目以降は、ライン重視で走ることが可能。
高い速度で進入するので、S字へ進入するタイミングが重要となる。
前のコーナー群からすぐアウトへ寄り、すぐインへという感じになる。
真っすぐ走ってからなんて考えていると、インに入れずコースアウトしてしまうので気をつけてほしい。
ハンドリングは、ややきつめだが、最初の左となるべく直線的に走るようにしよう。





できるだけアウトから進入。真っすぐ入る感じで左へ。そして次の右のインを強引にキープ。

2周目以降 フィットバイン シケイン

2周目以降のここは、いかに高速に進入するか、いかに速度を調整するかポイント。
いかに高速でこれるかという点は、前のS字をできるだけ直線的に走り、速度をキープし、速度の調整は、縁石にのることで行い、次へのコーナーへつないでいく。
ここで重要になるのは、縁石の使い方。
右、左と曲がるシケインのどちらを使うかが攻略となる。
S字からのラインで考えると、左寄りからシケインに突っ込む形になる。ここから最終コーナーのアウト側へつなぐラインを作ると、右、左の左の縁石を使うのが有効と考えられる。右は縁石にのらず直進し、左の縁石に車体全部をのせ、抜けていく。



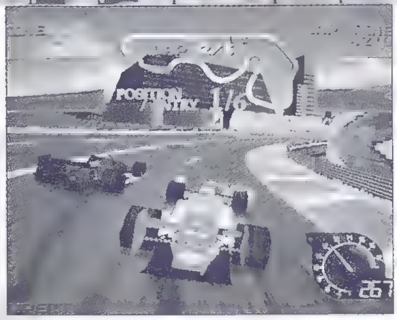
ポイントは、2つ目の左側の縁石の使い方。のるだけではダメ。

2周目以降 フランクヒープ

1周目と走り方は変わらない。気をつけるのは、2周目で出現するCPU車。

シケインを抜けるとミドルラインを走るCPU車が見えてくる。これをインから抜くのだが、普段ならできるインへのライン取りを、そのプレッシャーからか早めにハンドルを切りすぎて、ふくらむことがある。

2周目は、やや速度を抑えたほうがいいかもしれない。

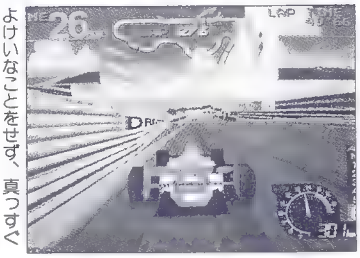


とにかく大きな弧を描き、高い速度をキープしながら走る。

2周目以降 ハイトエボリューム ストレート

最終コーナーを250km/h以上で抜け、どんどん加速。ひたすら直進し、加速していく。

とくに問題のないところだが、1周目から2周目になるところで、1台、CPU車がいる。この車の後ろについてスリップストリームを使って加速するのもいいが、速度差があるので、追突することもある。あまりハンドルを切らずに斜めに追い越すようにしたほうがいいだろう。



よけいなことをせず、真っすぐ走るようにし、加速する—

目標タイム

今回の攻略は、中級クラスをATで走るものであったが、これは中級クラスに慣れるためのもの。マシン性能、ハンドリングなどを身体で学んでもらうためである。

しかしやるからには狙うものは狙ってみる。

このモードで目指すタイムとして、1周目を59秒70、2周目以降を54秒65とし、3周トータルで、2分49秒00。これは、不安定さを考えたもの。安定させることで、2分48秒前半は十分に出せるぞ。

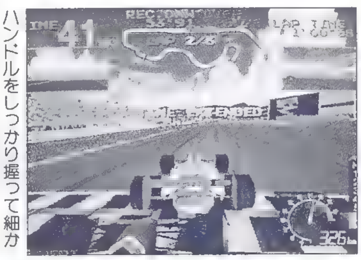
レベルアップのための注意点

1人プレイでタイムを狙う上で一番きついのは、CPU車の動き、出現がパターンであること。

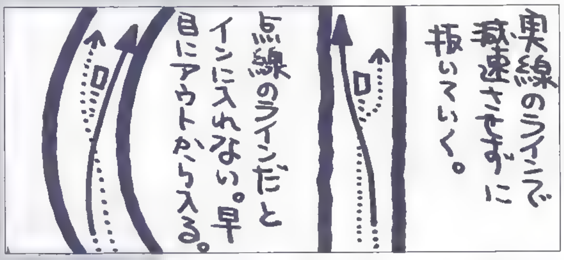
そのため、少しでも遅れると抜きにくくなったり、減速せざるを得ない状況になる。

残念ながら攻略を読むだけでは知識にしかならないので、やはりやり込んで、安定した走りをできるようにしたい。

そのためには、身体をリラックスした中で、頭の緊張感を高め、できるだけスムーズなハンドリングをするようにすることが大切になる。もちろん強引にいくところは強引にやるけどね。



ハンドルをしっかり握って細かいコントロールができるように。



常に冷静に、マシンを走らせられるようにしてほしい。

そうすれば少ない回数で上達できるはず。走れるようになってからMTへトライだ。MTは難しいぞ!

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
鉄拳
大会実行委員係

(ふりがな)お名前 | 年齢 ( )歳 | 性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話( )

①小学( )年 ②中学( )年
③高校( )年 ④大学( )年
⑤社会人 ⑥その他( )

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(2月28日号)

キリトリ線

(ふりがな)お名前	年齢 ( )歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話( ) ※都道府県	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ドリフトアウト'94GRC係 行

キリトリ線

(ふりがな)お名前	年齢 ( )歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話( ) ※都道府県	
①小学( )年 ②中学( )年 ③高校( )年 ④大学( )年 ⑤社会人 ⑥その他( )	

※の部分は○でお囲みください

※締切2月25日(土)必着

第10回ゲーメスト杯争奪
全日本鉄拳
大会申込用紙

選手希望かギャラリー（見学者）希望のどちらかをマルで囲んで下さい。

①選手希望　②ギャラリー希望

①・②の予定の定員をオーバーした場合は、抽選となります。抽選により希望がかなわなかった場合、残りのもう一方を希望する人は、ここにマルを記入して下さい。→ □

会　場：三省堂ホール
開催日：3月25日(土)
選　手：256人
ギャラリー：50人

太ワクの中は記入しないで下さい。

ブロックナンバー	
氏名	
スコアネーム	

くわしくは本誌196～197ページをごらんください。

キリトリ線

ドリフトアウト'94　スコア申請用紙

ポイント数	PTS.	月　日	達成
面数（クリア時はトータルタイム）		車　名	
難易度 タイム設定			

ゲームセンター

名前			
住所		電話	

スコアネーム	
速く走るポイント・テクニックなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

締め切り：2月15日必着

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター

名前			
住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

新製品予約受付中

NEO GEO家庭用

NEO GEO業務用

MV-1FZ	特価
MV-1F	特価
MV-1	特価
MV-4	特価
ギャラクシーファイト	特価
真サムライスピリッツ	特価
オペレーションラグナロク	特価
ファイトフィーバー	特価
痛快GANGAN行進曲	特価
ソニックウイングス2	特価
パワースパイク2	特価
ワールドヒーローズ2JET	4,000
Fヒストリーダイナマイト	4,000
龍虎の拳2	3,000
餓狼伝説スペシャル	3,000
得点王	7,000
得点王2	特価
ビューポイント	18,000
アンドロデュノス	5,000
ラストリゾート	7,000
リーグボーリング	5,000
キングオブザモンスターズ2	3,000
クイズ迷探偵	5,000
クロスソード	5,000
クイズ大捜査線	5,000
ラギ	8,000
キングオブザモンスターズ	3,000
ジョイジョイキッド	7,000
ベースタプロ	3,000
麻雀狂列伝	8,000
マジシャンロード	7,000
NAM-1975	7,000
フライングパワーディスク(新品)	14,800

カプコン

X-MEN	特価
X-MEN（カートリッジ）	特価
ヴァンパイア（カートリッジ）	特価
スーパーストⅡX（カートリッジ）	特価
スーパーストⅡX	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価
エイリアンVSプレデター	特価
スーパーストⅡ	特価
CPシステムⅡマザー	特価
天地を喰らう	30,000
天地を喰らうⅡ	23,000
ウィロー	80,000
ストライダー飛竜	60,000
大魔界村	38,000
ロストワールド	120,000
キャプテンコマンドー	25,000
ナイツオブザラウンド	18,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	15,000

ナムコ

鉄拳	特価
ネビュラスレイ	特価
グレートスラッガーズ	特価
F／A	17,000
ワルキューレの伝説	70,000
ワンダーモモ	88,000
パックマニア	33,000
パックランド	70,000
ドルアーガの塔	70,000
タンクバタリアン	150,000
ディグダグ	68,000
ギャラガ	30,000
ボスコニアン	55,000
インディジョーンズ	40,000

コナミ

極上パロディウス！	特価
スラムダンク	特価
ネメシス	88,000
ガイアポリス	25,000
ピットファイター	7,000
パロディウスだ！	15,000
プレミアサッカー	40,000
ドライゴン	16,000
クライムファイターズ	7,000
クライムファイターズ2	15,000
新入社員とおる君	12,000
タイムパイロット'84	35,000
ハイパーオリンピック'84	28,000
ジャイラス	35,000
沙羅曼蛇（海外版）	25,000

タイトー

バブルシンフォニー	特価
カイザーナックル	特価
レイフォース	特価
トップランキングスターズ	12,000
バイオレンスファイト	20,000
Dr.トッペル探険隊	6,000
インセクターX	6,000
クライムシティ	10,000
ミズバク大冒険（サブ）	3,000
ハットトリックヒーロー（サブ）	5,000
ドンドコドン（サブ）	3,000
ニンジャキッズ（サブ）	3,000
ガンフロンティア	50,000
ゆうゆのクイズでGo！Go！	10,000

セガ

バーチャファイター	特価
ぷよぷよ通	特価
ぷよぷよ	特価
タイトアール	10,000
コラムス	12,000
テトリス	10,000
エイリアンストーム	9,000
シャドーダンサー	9,000
ムーンウォーカー	10,000
ゴールデンアックス	9,000
モンスターレア	5,000
ブロクシード	7,000
レッスルウォー	4,000
フラッシュポイント	4,000
M.V.P.	3,000

データイースト

ファイターズヒストリー	5,000
ラストミッション	25,000
サイドポケット	3,000
ポケットギャル	10,000
シークレットエージェント	14,000
キャプテンアメリカ	12,000
サイオニクスオスカー	12,000
ダークシール（新品）	15,000
ダークシールⅡ	15,000
パフォーマンス	25,000

アイレム

メジャータイトル2	20,000
ガンフォース	10,000
剣豪	10,000
フック	20,000
エアデュエル	6,000
トンマ	5,000
ムーンパトロール	25,000
大工の源さん	4,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	4,000

テクモ

V-ゴールサッカー	特価
エイトフォース	特価
ガズラー	30,000
電龍	8,000
雷電	25,000
アルゴスの戦士	20,000
ワールドカップ'94	35,000
S·T·G	3,000
クイズ学園パラダイス	5,000
クイズココロジー2	3,000
クイズDNAの反乱	1,000

東亜プラン

バツグン	40,000
バツグン（スペシャルROM）	10,000
達人王	18,000
アウトゾーン	12,000
ゴークス	3,000
ヘルファイヤー	5,000

ジャレコ

ぶたさん	45,000
ノーティボーイ	30,000
エクセリオン	5,000
ビッグストライカー	12,000

カネコ

爆烈ブレーカー	9,000
ビーラップボーイズ	15,000
ギャルズパニックⅡ	35,000
富士山バスター	10,000

アトラス

豪血寺一族	特価
豪血寺一族2	特価
ブレイゾン	3,000
おいしいパズルはいりませんか	3,000

バンプレスト

ウルトラマン	3,000
ドラゴンボールZ	25,000
マクロス	20,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000
SDガンダム	4,000

ビデオシステム

スパイナルブレーカーズ	4,000
スーパーフォーミュラ	2,000
闘神ブレイザー	8,000
スーパーバレーボール	2,000
ソニックウイングス	12,000

その他

グランドストライカー	28,000
サスケVSコマンダー	45,000
バスター（セサミ）	30,000
リードアングル	12,000
ギガンデス	15,000
スカッシュ	2,000
ポンピングワールド	8,000
ウォーオブエアロ	10,000
グランドクロス	3,000
サンダー&ライトニング	5,000
五月陣戦	特価
クイズTV合衆国	1,000
ダブルウイングス	25,000
バトルフィールド	5,000
ストリートスマート	5,000
パドルマニア	10,000
スカイソルジャー	8,000
スカイアドベンチャー	15,000
ぽいっと	5,000
牌砦	10,000
だるま道場	15,000
ヒーテッドバレル	20,000
カベール	5,000
アテナのハテナ？	5,000
ガルメデス	5,000
ブロックカーニバル	3,000
アースジョーカー	8,000

麻雀

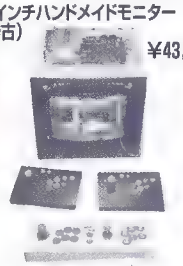
スーパーリアル麻雀PⅡ	10,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	特価
スーパーリアル麻雀PⅤ	特価
スーチーパイ	特価
とってもE雀	5,000
制覇	5,000
ギャルの告白	3,000
お雀子クラブ	3,000
お雀子館	3,000
お雀子館2	3,000
クイズ麻雀早くやってよ	3,000
キャンパスハンティング	3,000
麻雀放浪記	5,000
個人教授	3,000
タロット麻雀	4,000
ねるとん麻雀	3,000
麻雀ファンクラブ	5,000
アイドル麻雀放送局	3,000

下取りコーナー

X-MEN	相談
スーパーストⅡX	相談
ヴァンパイア	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
沙羅曼蛇	18,000
ライフフォース	25,000
グラディウス（ROM）	30,000
グラディウスⅡ	18,000
グラディウスⅢ	15,000
XEXEX	22,000
ウルフファング	30,000
エドワードランディ	相談
グレートラグタイムショー	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
恋のホットロック	相談
魔獣の王国	相談
極上パロディウス！	相談
スペースインベーダーDX	相談
スーパーリアル麻雀PⅣ	相談
スーチーパイ	相談
イシターの復活	相談
ドルアーガの塔	相談
ワルキューレの伝説	相談
フェリオス	相談

その他なんでも可

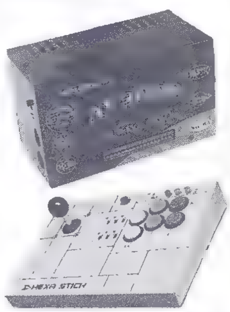
18インチハンドメイドモニター（中古）



¥43,000

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）電源・ハーネス 付¥65,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子



AV-3000 ¥25,000
Σ6000 ¥13,800

KIC



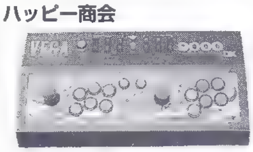
PANACUSTOM ¥34,000

KIC



PANA TWIN ¥38,000

ハッピー商会



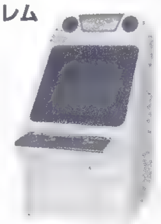
VEGA-9000DX ¥53,000

麻雀パネル

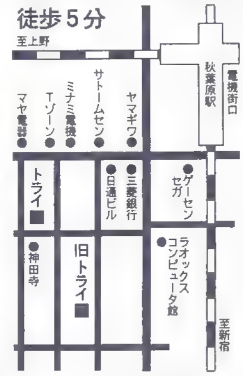


どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

アイレム



マドンナ 中古¥140,000



株式会社 トライ

新住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

営業時間：10～7時30分まで
日曜日は11～6時まで
年中無休

※当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

NICOS クレジット取扱い中

TAMAYA特選おすすめセット！(即家庭のテレビで始められます。)

X-MEN新登場。S-ストⅡX、ヴァンパイアセットが安くなりました。

X-MENベガセット



X-MEN
ベガ9000DX
ハーネス、Qサウンド用ケーブル
通販特価¥193,000
(送料・税込)

初回¥18,276	¥18,200×11回
〃 ¥10,463	¥ 9,900×23回
〃 ¥ 8,988	¥ 7,000×35回

X-MENシグマセット



X-MEN
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥194,000
(送料・税込)

初回¥18,308	¥18,300×11回
〃 ¥11,696	¥ 9,900×23回
〃 ¥10,304	¥ 7,000×35回

X-MENパナカスタムセット



X-MEN
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥175,000
(送料、税込)

初回¥16,600	¥16,500×11回
〃 ¥11,250	¥ 8,900×23回
〃 ¥ 9,800	¥ 6,300×35回

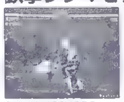
鉄拳ベガセット



鉄拳
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥312,000
(送料・税込)

初回¥29,984	¥24,400×11回
〃 ¥17,008	¥16,000×23回
〃 ¥11,592	¥11,400×35回

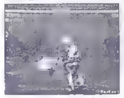
鉄拳シグマセット



鉄拳
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥313,000
(送料・税込)

初回¥29,816	¥29,500×11回
〃 ¥18,242	¥16,000×23回
〃 ¥12,908	¥11,400×35回

鉄拳パナカスタムセット



鉄拳
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥293,000
(送料、税込)

初回¥28,076	¥27,600×11回
〃 ¥16,562	¥15,000×23回
〃 ¥11,088	¥10,700×35回

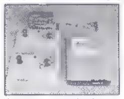
ヴァンパイア(中古)ベガセット



ヴァンパイア(中古)
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥122,000
(送料・税込)

初回¥11,604	¥11,500×11回
〃 ¥ 7,908	¥ 6,200×23回
〃 ¥ 6,552	¥ 4,400×35回

ヴァンパイア(中古)シグマセット



ヴァンパイア(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥123,000
(送料・税込)

初回¥11,636	¥11,600×11回
〃 ¥ 6,882	¥ 6,300×23回
〃 ¥ 7,868	¥ 4,400×35回

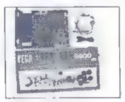
ヴァンパイア(中古)パナカスタムセット



ヴァンパイア(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥103,000
(送料・税込)

初回¥ 9,896	¥9,700×11回
〃 ¥ 7,502	¥ 5,200×23回
〃 ¥ 6,048	¥ 3,700×35回

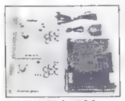
真サムライスピリッツベガセット



真サムライスピリッツ
MV-IFZ
ベガ9000DX
特製ハーネス
通販特価¥168,000
(送料、税込)

初回¥16,376	¥15,800×11回
〃 ¥ 9,512	¥ 8,600×23回
〃 ¥ 7,588	¥ 6,100×35回

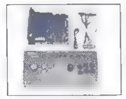
真サムライスピリッツシグマセット



真サムライスピリッツ
MV-IFZ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥169,000
(送料、税込)

初回¥16,408	¥15,900×11回
〃 ¥10,746	¥ 8,600×23回
〃 ¥ 8,904	¥ 6,100×35回

真サムライスピリッツパナカスタムセット



真サムライスピリッツ
MV-IFZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥149,000
(送料、税込)

初回¥14,668	¥14,000×11回
〃 ¥ 9,066	¥ 7,600×23回
〃 ¥ 7,084	¥ 5,400×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXベガセット



ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥157,000
(送料・税込)

初回¥14,924	¥14,800×11回
〃 ¥ 9,738	¥ 8,000×23回
〃 ¥ 7,112	¥ 5,700×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXシグマセット



ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥158,000
(送料、税込)

初回¥14,956	¥14,900×11回
〃 ¥ 8,672	¥ 8,100×23回
〃 ¥ 8,428	¥ 5,700×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXパナカスタム



ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥138,000
(送料、税込)

初回¥13,216	¥13,000×11回
〃 ¥ 9,292	¥ 7,000×23回
〃 ¥ 6,608	¥ 5,000×35回

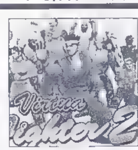
鉄拳+ニューアストロシティ



特製パネルハーネス付
通販特価¥528,000(税込)

初回¥28,252	¥27,100×23回
〃 ¥19,348	¥19,300×35回

バーチャファイター2(アストロ仕様)



¥780,000(予定価格)
納期は1・2ケ月かかる場合があります。

分割 ¥28,500×36回
〃 ¥40,100×24回
ボーナス並用 ¥26,700×24回㊎¥80,000×4回
〃 ¥18,500×36回㊎¥60,000×6回

他の製品との自由な組合せでローンが組めます。

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

営業時間
AM10:00～PM 7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★

特選格安基板

超目玉	
スーパーストⅡX	¥52,000
ストⅡダッシュターボ	¥12,000
エイリアンVSプレデター	¥45,000
銀河任侠伝	¥18,000
クイズアテナのハテナ?	¥3,000
グランドクロス(パ付)	¥18,000
豪血寺一族2	¥55,000
スラップショット	¥15,000
ドギューン	¥8,000
ヴィマナ	¥8,000
ボンジャック	¥12,000
ドラゴンバスター	¥48,000
モトス	¥48,000
リブルラブル	¥58,000
カプコン	
カプコンワールド	¥15,000
キャプテンコマンドー	¥25,000
サイドアーム	¥10,000
ヴァンパイア	¥55,000
ストⅡダッシュ	¥7,000
戦場の狼	¥10,000
戦場の狼Ⅱ	¥35,000
虎への道	¥10,000
ナイツオブザラウンド	¥18,000
ブロックブロック(センサー付)	¥10,000
マッスルボマー	¥25,000
ナムコ	
Vシュート	¥48,000
エメラルディア	¥12,000
鉄拳	¥178,000
グロブダー	¥48,000
コズモギャングザパズル	¥22,000
スーパーワースタ'93	¥15,000
ディグダグⅡ	¥25,000
デンジャラスシード	¥22,000
グレートスラッガーズ	¥48,000
バラデューク	¥28,000
ファイナルラップⅢ	¥8,000
ティンクルピット	¥25,000
ローリングサンダーⅡ	¥35,000
ワンダーモモ	¥78,000
タイトー	

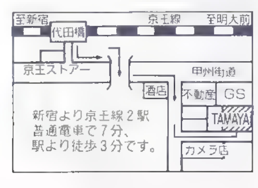
アースジョーカー	¥12,000
カイザーナックル(ロム)	¥5,000
カダッシュ	¥8,000
ガルメデス	¥18,000
ギャルズパニック	¥18,000
功里金団	¥5,000
ゴーフォアザゴールド	¥5,000
スーパーQix	¥8,000
ダイノレックス	¥12,000
チャイニーズヒーロー	¥5,000
トップランキングスター	¥15,000
ハレーズコメット	¥12,000
ピット&ラン	¥8,000
フリップル	¥3,000
ぶろっけん	¥48,000
リングファイター	¥3,000
コナミ	
クイズ学問のススメ	¥5,000
クォース	¥5,000
極上パロディウス!	¥78,000
サプライズアタック	¥3,000
ザ・シンプソンズ	¥18,000
スラムダンク	¥88,000
パロディウスだ!	¥10,000
パンクショット	¥5,000
ピットファイター	¥15,000
マンハッタン24分署	¥5,000
ロードファイター	¥15,000
セガ	
ウォーリーを探せ(パ付)	¥12,000
エースアタッカー(ロム)	¥2,000
ゴールデンアックス	¥10,000
コットン	¥25,000
ザ・Jリーグ1994	¥48,000
スタックコラムス	¥18,000
タントアール	¥18,000
ダイナミックカントリークラブ	¥12,000
DDクルー(ロム)	¥4,000
ドラゴンボールZ	¥38,000
パーフェクトビリヤード	¥3,000
フリーキック	¥2,000
ブロクシード	¥8,000
ぷよぷよ	¥45,000

ポトポト	¥25,000
アイレム	
エアデュエル	¥8,000
イメージファイト	¥8,000
ギャロップ	¥8,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	¥3,000
スペランカー(ロム)	¥4,000
トンマ	¥5,000
バウンドフォーバウンド(パ付)	¥8,000
ビジランテ	¥5,000
大工の源さん	¥5,000
バンプレスト	
SDガンダム	¥3,000
SDガンダムネオバトリング	¥12,000
ガンダムEX-REVUE	¥55,000
ドラゴンボールZ	¥25,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥12,000
その他	
アームドF	¥6,000
EDF	¥5,000
ウォーオブエアロ	¥12,000
オーマイガァー	¥12,000
ギャングウォーズ	¥8,000
グリュックランド	¥8,000
コンバットライブス	¥3,000
ジオストーム	¥48,000
スパーバレーボール	¥1,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
ストリートスマート	¥5,000
ダブルドラゴン	¥3,000
デスブレイド	¥10,000
ネクストスペース	¥5,000
ビーラップボーイズ	¥35,000
ロム・カートリッジ	
ヴァンパイア(ロム)	¥40,000
スーパーストⅡX(ロム)	¥28,000
源平討魔伝(ロム)	¥20,000
スーパーワースタ'93(ロム)	¥3,000
タンクフォース(ロム)	¥2,000
チェルノブ(ロム)	¥5,000
ピストル大名の冒険(ロム)	¥5,000
ファンタズム(ロム)	¥5,000
ルナーク(ロム)	¥2,000

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱TAMAYA宛に請求してください。



基板タイトル（1K=千円）

R・TYPE	7K
R・TYPE LEO	15K
アウトゾーン	8K
アサルト（P無）	30K
アトミックロボキット	4K
アラビアンマジック	28K
アルチメイトテニス	20K
アンダーカバーコップス	26K
インセクターX	7K
ウルトラマン倶楽部	4K
エイリアンストーム	7K
エイリアンVSプレデター	55K
エイリアンVSプレデター（ロムボード）	30K
SDガンダム	3K
SDガンダムサイコサラマンダ	3K
SDガンダムレインボー大陸戦記	6K
X・マルチプライ	10K
F／A	13K
F1GPⅡ	5K
エメラルディア	3K
おいしいパズルはいりませんか	5K
大江戸ファイト（流血）	特価
お天気パラダイス	20K
オメガファイター	4K
ガイアポリス	20K
影の伝説	15K
仮面ライダーバトルレーサー	5K
カルテット2	17K
ガントレット（H付）	15K
ガンフロンティア	40K
キャディラックス	23K
ギャプラス	20K
ギャラガ	15K
ギャラクシアン	16K
ギャラクシーフォース2	58K
ギャルズパニック2	18K
ザキングオブドラゴンズ	20K
クイズクエスト（サブ）	1K
クイズココロジー2	3K
熱闘！激闘！クイズ島	3K
ぐっすんおよよ	15K
クライムファイターズ2	15K
クラッチヒッター	7K
クレヨンしんちゃん	3K
クレヨンしんちゃん2	3K
豪血寺一族	13K
ゴジラ	10K
コズモギャングザパズル	5K
コズモギャングザビデオ	18K
コットン	15K
ゴモラ	7K
コラムス	12K
サイオニクスオスカー	13K
サイドアーム	6K
サボテンボンバーズ	10K
サンダークロス	18K
サンダークロス2	18K
サンダーゾーン	15K
サンダードラゴン2	27K
サンダーフォックス	13K
シャドーフォース	13K
シュトラール	7K
ジンジンジップ	12K
ストリートファイターⅡ	3K
ストⅡダッシュ	5K
ストⅡダッシュターボ	9K
スーパー亀忍者	7K
スーパーストⅡ	35K
スーパーストⅡ（ロムボード）	13K
スーパーストⅡX	特価
スーパーストⅡX（ロムボード）	特価
スーパー上海	20K
スーパーバレー'91	5K
スーパーピンボールアクション	6K
スーパーマン	12K
スーパーワースタ'92	12K
スーパーワースタ'93激闘版	12K
スーパーワールドコート	15K
スタックコラムス	10K
XEXEX	25K
ゼビウス	18K
ゼロウイング	8K
戦場の狼	8K
ソニックウイングス	13K
ソルダム	3K
ソンソン	8K
ダーウィン4078	7K
ダークシール	12K
大旋風	3K
タオ体道	15K
闘いの挽歌	28K
達人	7K
達人王	18K
ダブルウイングス	18K
W.G.P.	10K
タンクフォース	8K
タントアール	12K
大王	20K
地球防衛軍	10K
チョップリフター	15K
ツインイーグル	15K
ツインイーグルⅡ	30K
DJボーイ	10K
DDクルー	6K
ティンクルピット	17K
出たな!!ツインビー	12K
天地を喰らう	40K
天地を喰らうⅡ	23K
ドギューン	13K
トップランキングスター	10K
トライゴン	18K
虎への道	8K
ドラゴンセイバー	30K
ドラゴンニンジャ	8K
ドラゴンバスター	48K
ドラゴンボール（バンプレ）	20K
トリオザパンチ	30K
砦	6K
ドリフトアウト	6K
ナイツオブザラウンド	20K
忍者くん阿修羅の章	17K
忍者龍剣伝	10K
ネビュラスレイ	20K
ノストラダムス	25K
のぼらんか	8K
バース	23K
ハイパースポーツスペシャル	23K
ハイパーデュエル	17K
爆烈ブレイカー	10K
バックランド	67K
バツグン	35K
ハットトリック'93	38K
パロディウスだ！	13K
パンクショット	6K
ヒーテッドバレル	18K
ファイターズヒストリー	5K
ファイナライザー	5K
ファイナルファイト	13K
ファイナルブロー（サブ）	1K
ヴァンパイア	特価
ヴァンパイア（ロムボード）	特価
フィグゼイド	10K
ヴィマナ	10K
V・V（基板新品・海外ロムサービス）	15K
フーピー	7K
ブーヤン	18K
富士山バスター	8K
ぷよぷよ	30K
ブラックドラゴン（海外）	13K
ブランディア	11K
ブルーホーク	10K
プレイガール2	8K
プレミアサッカー	30K
ブロクシード	6K
ヘビースマッシュ	30K
ぽいっと	3K
ポトポト	7K
ボンバーマン	10K
ボンバーマンワールド	35K
マーシャルチャンピオン	15K
マクロス	15K
マクロスⅡ	13K
マジカルエラーを探せ	7K
マジックソード（海外）	20K
マッスルボマー	20K
マッドギア	6K
マッドシャーク	20K
魔法大作戦	30K
ミズバク大冒険	18K
未来忍者	35K
メタルブラック	45K
ゆうゆのクイズでGO!GO!	10K
雷電	20K
雷電Ⅱ	50K
ライフフォース	35K
ラスタンサーガ2	12K
リードアングル	12K
リムロッキンバスケットボール	7K
レイフォース	48K
レゾン	5K
ロードオブキング	12K
ローラーゲームズ	6K
64番街	13K
ロッドランド	18K
龍龍	10K
ワールドカップ'90	5K
ワルキューレの伝説	60K
ワンダー3	40K
ワンダープラネット	13K

麻雀基板

キャンパスハンティング	5K
グッとE雀	6K
スーパー(禁)販	28K
セーラーウォーズ	25K
ダイヤルQ2	6K
チャンネルズームイン	3K
とってもE雀	5K
ねるとん牌鯨団	5K
花のモモコ組	8K
ファンクラブ	5K
フライデー	3K
プリンセスリーグ	15K
麻雀狂時代	3K
麻雀遊技	5K
ミラージュ	25K
麻雀ラマン	15K
リアル麻雀牌牌	3K
レディーハンター	3K

業務用ネオジオ

ASO2	5K
餓狼伝説2	1K
餓狼伝説スペシャル	2K
ぐるりん	5K
サムライスピリッツ	3K
戦国伝承	3K
戦国伝承2	3K
得点王	5K
得点王2	13K
バーニングファイト	3K
ビューポイント	20K
ファイターズヒストリーダイナマイト	3K
ファイヤースープレックス	1K
ミラクルアドベンチャー	3K
龍虎の拳	1K
龍虎の拳2	2K
ワールドヒーローズ2	1K
ワールドヒーローズ2JET	2K

コンボAV 特価

ナナオ基板専用モニター（箱付き）

★各種コントロールボックスに、ケーブルを差して、そのケーブルをモニターに差せばOK!簡単です。（初心者でもOK！）
★画面の拡大・縮小（画面からハミダスことはありません）、明るさや色の調節もできます。
★超美しい画像、保証します（ゲームセンターのアストロシティ［セガ筐体］と同じ画像です）。
★画面のタテ置きヨコ置き自由自在（タテ型のゲームもOK）。
★水平周波数は、15.75kHzと24.83kHzに切り替えが、できます。（セガシステム24もOK）
★安全な箱型のケースが付きました。ムキダシではありません。
★モニターを買ってくれたお客様に、当社が選んだ基板をプレゼント！

20インチ（新品）……………… ¥76,000
ケーブル…………………… 各種¥3,000
（コンボAV・パナツイン&カスタム・シグマAV-3000・VEGA-9000DX）
消磁器………………………… ¥10,000
消磁器は，モニターをタテやヨコにしたときにでる色ムラを，取る機械です。

ストⅡの新作、予約受付中!!

今月の目玉

機動戦士ガンダム…………… 5K
ニューマンアスレチック… 13K
ワールドカップ'94………… 20K
ワールドラリー……………… 40K

全国通信販売（ヤマト運輸）
品代金は、コレクトサービス（代引）でOK！
新作中古基板予約受付中★中古品は消費税サービス

基板屋

〒431-02 静岡県浜名郡舞阪町舞阪2668-315
営業時間 AM11：00～PM8：00
TEL&FAX (053)592-7236
通信販売専門です。店頭販売は在庫確認をお願いします。

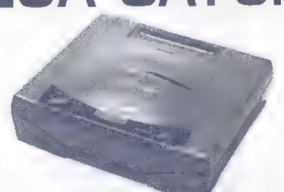
Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

NEO-GEO CD



真サムライスピリッツ(他のソフト可)付
税込￥49,800

SEGA SATURN



バーチャファイター付
税込￥49,800

真侍魂カートリッジ￥9,800 (税込)、送料1,000円

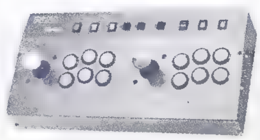


PANA TWIN



新価格で登場！
￥38000

PANA CUSTOM



￥34000

VEGA9000DX

スーパーストII対応



￥53000

シグマAV-3000

￥25000



シグマ6000TB

￥13800

TM-RGBエキスパンダ2
AXIS RGB
オートセレクタ(RAS-HD)
コンパクトタイプ



※15ピンでは同期のあわなかった
RGBの映像がくっきり映ります。
RAS-HD(本体)
￥14500

[家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします！]

特に家庭用ネオジオソフト、スーパーファミコンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。価格は変動します。必ず☎で確認してから送ってください。

[中古基板・家庭用ゲーム ソフト販売します！]

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上下記まで請求してください。
御注文方法　在庫確認の上現金書留で御入金くださるか安全便利な代金引換システムを御利用ください。(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます) コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

イエローバッグ基板情報 FAXサービス利用方法

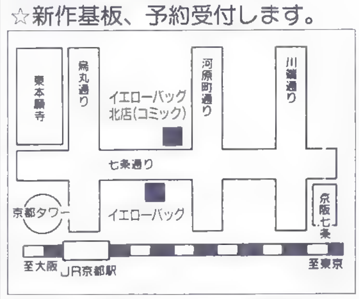
下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押してください」
➡567890#
案内「あなたのFAX番号を市街局番から押して最後に#を押してください」
➡□□□□□□□□□□□#
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
Yellow-Bag
〒600 京都市 下京区 七条河原町
西入南側　KSビル1F
営業時間 12：00～20：00
年中無休　消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



GMコミックス既刊案内

新年号って事でGMコミックス案内もガガッと気合いを入れて、ずらりとならべてみたぞ！
おもしろそう！と思ったモノがみつかったら、いますぐ書店に走ろう。書店に在庫がなかったら
折り込みの注文用紙で書店に申し込んでね！
ってことで今年もすごいラインナップが目白押しのGMコミックスをよろしくね！



真サムライスピリッツ 4コマ決定版
ペンをとっては日本一の夢は大きなサムスピ4コマ！
●定価580円●A5判



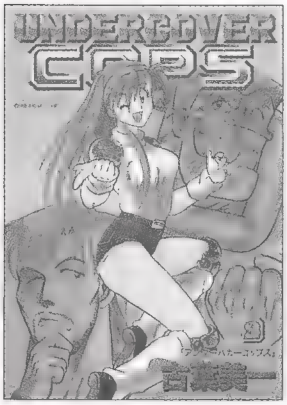
豪血寺一族2 4コマ決定版
レベルよし！笑いよし！ネタよし！のワルツな4コマついに誕生！
●定価580円●A5判



ゲーパロ4コマ グランプリ②
●いろんなゲームのネタがあるからいろいろ楽しめて、おっ得ぅ～！
●定価580円●A5判



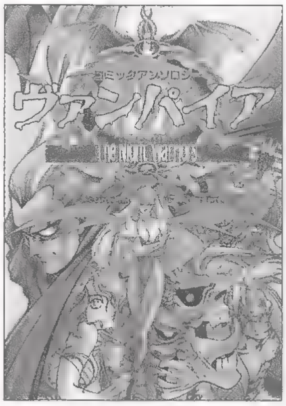
ザ・キングオブファイターズ'94 4コマ決定版
●美形チームから怪しいチームまでオールスターキャストで楽しませちゃう！
●定価580円●A5判



アンダーカバーコップス②
古葉美一
コミゲ誕生以前からの超破滅作・UCCついに完結っ！。
●定価980円●A5判



速攻生徒会①
小川雅史
●超弩級ゲーム感覚ギャグ、価格破壊の低価格で発売！
●定価500円●B6判



ヴァンパイアコミック アンソロジー
●多数作家によるギャグあり、シリアスありの魔物大宴会の競演！
●定価780円●A5判



ストリートファイターII コミックアンソロジー
●歴史を動かすストIIを様々な切り口楽しめるお買い得アンソロジー！
●定価780円●A5判



戦国エース
かぢばあたる
謎の誘拐事件発生！さらわれた人々を救出すべく、こより達は天空城を目指す！
●定価850円●A5判



ワールドヒーローズ 2 ②
雑君保プ
●唯我独尊をつっぱしる、雑君ワーヒーは絶好調！
●定価850円●A5判



餓狼伝説 2 ①
MONDO.恵
●SNK公式ストーリーで送るガロ2がお手ごろ価格で登場！
●定価680円●A5判



餓狼伝説 2 ②
MONDO.恵
●SNK公式ストーリーで送るガロ2衝撃の完結編！
●定価680円●A5判

ようこそ 仮想現実の世界へ…

バーチャル ワールド

VIRTUAL WORLD

「バトルテック編」

©ZAP

そのうちレッドプラネットなんかも書いちゃおうというよくばり新連載だ。よろしく。

担当：Fu-Bu-Ki=GED

対戦のためのゲーム それがバトルテックだ

バトルテック（以下、テック）とは、コクピットに乗り込み「メック」と呼ばれるロボットを操縦して敵のメックを倒す対戦ロボットシミュレーションゲームだ。2年以上も前に「バーチャルリアリティーを利用したゲーム」ということで注目を集めたので、もうとっくに知っている人も多いかな？

テックの最大の特徴は、CPUマシンが存在しない対戦オンリーのゲームであるということ。つまり、周りで動いているマシンにはすべてプレイヤーが乗っていて、それぞれの判断で動いているのだ。最大8人まで同時にプレイすることができるぞ。こいつは友達も連れていって大勢で盛り上がるしかないでしょう。

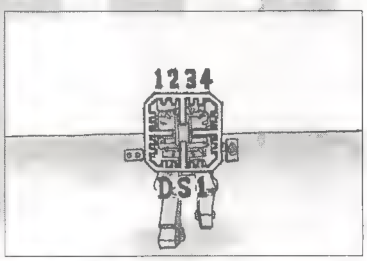
で、今回取材をさせていただいたのが、東京は渋谷にある「Dr.ジーカンズ」。ここの2階にバーチャルワールドがあるのだが、もうそこはゲーセンとは呼べない雰囲気のフロアだったりする。まるでどこかの研究所のようで、店員さんは科学者みたいなカッコをしている。エレベーターの扉が開いたときに「あれ？ここじゃなかったかー」なんてカン違いして戻ってしまわないように（笑）。

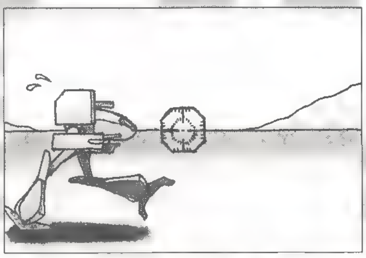

エレベーターを降りるとこんな感じ。正面が受付カウンターだ。

まずは基本操作をマスターせよー

今回は、一番簡単な操作法であるベーシックモードを説明しよう。このモードで必要なのは、ジョイスティックとスロットルだけなので、とりあえず操作に戸惑うことはないはずだ。

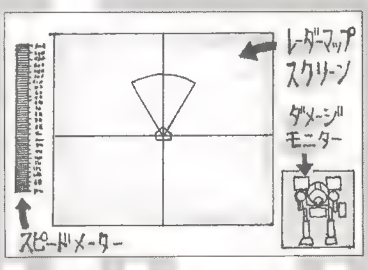
ジョイスティックはメックの方向転換や照準（サイト）を合わせるのに使う。スティックを左右に倒せばそれぞれの方向に曲がり、前後に倒せばサイトが上下に動く。そして、敵を見つけサイトを合わせたら、スティックに付いている引き金（トリガー）を引くのだ。方向転換する際は、ヒジをしっかり固定して、なるべくサイトが上下にぶれないように曲がることが非常に重要。せっかく敵を素早く画面に捉えても、サイトの上下修正で時間をくってたんじゃもったいないもんね。





スロットルはメックの速度を制御するために使う。前に倒せばスピードが上がり、後ろに引けばスピードが下がる。敵や障害物などにぶつかってしまい、バックしなければならないときは、スロットルについている赤いボタンを1回押せば後退モードになる。もう1回押せばまた前進モードに戻るぞ。

ここで注意してほしいのは、前進と後退はボタンを1回押すごとに切り替わるので、ポチポチ何回も押してしまうとどっちに進んでいるかわからなくなってしまうということ。あせる気持ちはわかるが、しっかりと1回ずつ押すようにしよう。もし、どっちに進んでいるかわからなくなってしまったら、レーダースクリーンの左端にあるスピードメーターで確認することができる。ゲージが黄色なら前進で、青なら後退を表しているぞ。



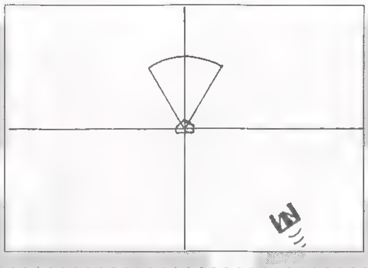
レーダースクリーンにはスピードメーターのほかに、ほかのメックの位置や自機のダメージ状況が表示されている。これを見ながら戦えるようになれば、かなり戦闘を有利に進めることもできるので、必ず見方を覚えてほしい。

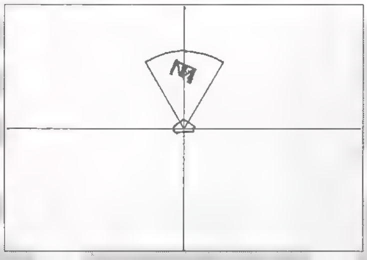
レーダーは自機を中心にし

て表示されていて、上が前方で下が後方を表している。左右はもちろん自機の左右だ。もし、敵が自機の下に映っていたら、敵が後ろから来ているということなので、すぐに反転して迎え撃ってやろう。

勝つためのコツ これだけは覚えておこう

①レーダーを見て、敵を正面に捉える
②なるべく上下にぶれないようにサイトを合わせる
③必ずサイトの下に敵の名前が表示されてから撃つ
と、まぁ最初はこれら3つのことを覚えてくれればOK。





ハメ論争じゃないけれど…

テックもゲーセンの対戦ゲームと同じように「プレイスタイルの違い」みたいなものがやっぱりある。分かりやすくいえば「大会などで勝つためのプレイ」と「プレイを通してワイワイ盛り上がろう」といったような違いだ。

どちらのプレイでも面白いのだが、多人数でのプレイのため、スタイルの違うプレイヤーが混ざってしまうこともある。勝つために工夫をするのは当然で、その戦法を汚いと思う人がいるのもまた事実。

破壊されて復活したばかりの無防備な機体に対しての認識の違いも面白い。あらかじめ出現位置で待っていて、相手が動けないのをいいことに速攻で破壊したりする人もいれば、相手が動き出すまで発砲を控える人もいる。なかには、相手が発砲するまで撃たないという人まで。アメリカのプレイヤーと戦ったときにこれをやられたことがあり「ありゃ!?このおっさんなかなか紳士だネ」なんて妙に感心したこともあったなぁ。



よしーメインスクリーンに敵をとらえたぞ。

せっかくテックにはブリーフィング(参加するプレイヤーは戦闘前に全員集合する)があるんだから、このときにしっかりルールを確認しておくように。これに参加しなかったのにあとでブツブツ文句を言うのはナシだぞ。楽しいプレイは自分たちで創っていこう。

神戸や岡崎や宮崎など、そちらのほうのプレイヤーの近況や意見も聞いてみたいものです。自分で直接行ってみたいんだけどなかなか機会(金!?)がなくてねぇ。

次号からはベテランモードに挑戦だ!お楽しみに。

バトルテックをプレイできるところ(95年1月現在)

- ●渋谷ドクタージーカンズ(東京都渋谷区) ☎03-3476-7811
- ●渋谷ロンゴロンゴ(東京都渋谷区) ☎03-5458-6565
- ●横浜トレンワン(神奈川県横浜市) ☎045-313-6220
- ●西荻窪アミュージアム(東京都杉並区) ☎03-3335-6381
- ●エンジョイスペース・ギルド(兵庫県神戸市) ☎078-333-0508
- ●ヤマギワテクニカ店(東京都千代田区) ☎03-3253-0126
- ●岡崎アミュージアム(愛知県岡崎市) ☎0564-58-4981
- ●宮崎シーガイア・パラダイスガーデン(宮崎県宮崎市) ☎0985-21-1385
- ●ヨシモトアミュージアム(大阪府大阪市) ☎ 06-641-7033

ゲーメストラリーチャンピオンシップ

「G.R.C」開催中！

ジャンプは跳ばないほうが、オ・ト・ク！

ドリフトアウト'94

細かいところで縮めていく、重ねていくことが、これからの課題だ！

担当：ずるずる

ジャンプしないことで全開で曲がる！

コーナーに近いところにあるジャンプ台は、普通、減速してからジャンプ台に入ることをしないと曲がれない。

道幅いっぱいにあるように見えるそのジャンプ台、仕方なく跳ぶしかないと思っている人いないかな。

実は、そのジャンプ台、なんと乗らずに跳ばないようにすることができるのだ。

これをすることで、減速せずにコーナーを曲がれるようになる。これを覚えてさらにタイムアップをしよう。

ジャンプ拒否有効なところはここだ！

跳ばないようにすることで、大幅にタイムを縮められるところがいくつかある。

参考に紹介すると、モンテカルロの2LEG前半にある右、サファリの2LEGの分岐後すぐの左、後半にある左、1000湖にある2回の右、そして最終ステージであるRACの後半にある左だ。

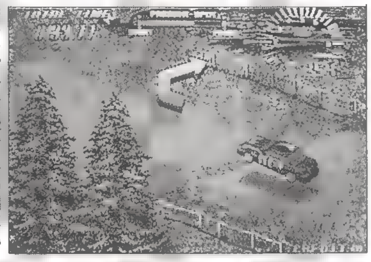
これらはすべてジャンプ台の端を走ることで、跳ばなくすることができる。

ニュージーランドでは、下のスキ間を使うことが可能。

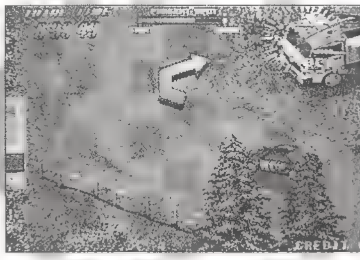
跳ぶ、跳ばないを実際に見てみよう

跳ぶ跳ばないの例を一つ。1000湖で最初に使えるところを連続写真で見る。

まずは跳んだものから。



ジャンプ台を跳ぶ！その間はハンドルは全く効かない！



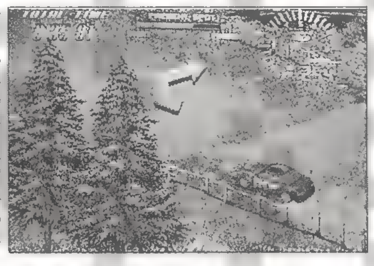
着地してからようやく曲がることが可能に、でももう…。



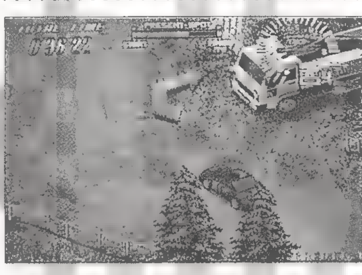
全開ではこうなる！やはり減速が必要である。

跳ぶと曲がることができず、そのまま直進。着地してからでも曲がろうとしても…ドッカーンーぶつかる。やはり減速が必要になる。

次は、ジャンプ台を跳ばないものを見てみよう。



ジャンプ台の端を通るとなんとジャンプしない！



そこからインへ向けてハンドル（レバー）を右へ！



なんとも簡単にインへ入ることができる。これでタイムアップ。

ジャンプ台の端（写真で見て！）を走ることで避けられる。そこからインへ入っていくことができる。かなり余裕のあるライン取りとなる。使うしかないでしょう。

参考までにニュージーランドのジャンプ台も一つ。



ニュージーランド（SSS）。下にこーんな空きが！通し！

こんな感じで、ジャンプ台の下側に空きがある。ここを通ってコーナーのインに入ることができる。

少しでもタイムを縮めるのならやらなきゃならないテクニックと言える。

このテクは、さっそく使ってほしい（使っていた人はさらにがんばってね！）

「G.R.C」第1戦 結果発表！

昨年の12月15日に第1戦の締め切りがあったが、その結果と順位を発表しよう。

送られてきたスコアは、ど

れもクリアされたもの。
ポイントで争うことになるかと思われたが、なんと満点の1-40もゾロゾロ！
レベルの高い第1戦となった。

さて、第1戦のトップに立ったのは、福岡県モンキーハウス本館からエントリーしたG.M.C.みやさん氏。タイムはなんと、9分18秒69！トップ賞としてTシャツを送らせていただきます。

今回のトップのタイムは、ビスコの開発者たちもビックリ。「こんなに早くそこまで走れるなんて」というコメントをもらしていた。

左の順位表を見てもらうとわかると思うが、ぶっちぎりといっていい。9分30秒というのが1つの壁となったようだ。

第2回、第3回と行われる大会では、タイムの更新は考えず、その大会に集まったものの中でトップを決めます。

第1回GRCドリフトアウト'94ポイントランキング

1位	G.M.C.みやさん氏(福岡)	9分18秒69	10pts.
2位	桑山洋典氏(東京)	9分25秒86	7pts.
3位	SNC-DK.-LED㊙氏(東京)	9分29秒90	5pts.
4位	ZZZ9氏(東京)	9分32秒45	3pts.
5位	RX78-もののけ氏(兵庫)	9分42秒60	2pts.
6位	EBI氏(東京)	9分42秒80	1pts.

すでに第2戦も終了しているので、残すところあと1戦。ドライバーズチャンピオンはいったい誰に？熱い闘いが続くぞ！

誌上ゲーム大会開催！「GRCドリフトアウト'94」

12/30号から3戦にわたり、ゲーメスト、ドリフトアウト'94攻略ページ誌上、ポイント争いによるゲーム大会を開催中。（先々号（12月30日号）先号（1月30日合併号）そして今号（2月28日号））

~~ゲーメストカップ第1戦
12/30号大会(12/15締切)
1位～6位までポイント有り~~

~~ゲーメストカップ第2戦
1/30号大会(1/14締切)
1位～6位までポイント有り~~

ゲーメストカップ第3戦
2/28号大会(2/15締切)
1位～6位までポイント有り

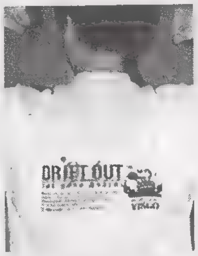
3戦分のポイントを合計
GRCシリーズチャンピオン決定

大会の形式は、毎回とも面数、クリア優先で、クリアが多い場合、トータルのポイント数で争うものとする。車種は自由に選んでよい。

なお、オール1位の場合は、ポイント数が同じになるため、ハイスコアで表示されるトータルのタイムでの争いとなる。

各号で締め切られるスコアには、1位から6位までに入ったものに勝利ポイントが与えられる（1位に10点、2位に7点、3位に5点、4位に3点、5位2点、6位1点）。

各号で1位になったものには、勝利者賞として、ドリフトアウト'94Tシャツが与えられる。


各大会での1位には、ドリフトアウト'94のTシャツが送られる。

さらに、各号で取ったポイントが、3戦分トータルで計算され、GRCのチャンピオンが決定する。

そのチャンピオンには、ビスコ特製のウインドブレーカーが与えられるのだ。

なお、この大会の参加方法は、本誌に付いているドリフトアウト'94用はがきにスコアを記入して、確認をとってもらうことでできるぞ！



総合順位でトップになるとこのウインドブレーカーが送られる。

第7回ゲーム懸賞論文
選考結果

次号から、最優秀賞から順次掲載していきます。
ご応募いただきましてみなさま、ありがとうございました。

『最優秀賞』賞金5万円
●稲村弘幸（20歳・東京都）
プレイヤーに戻れた日

『1席』賞金3万円
●斎藤秋人（24歳・千葉県）
脱・読者屋宣言
●戸野啓祐（25歳・和歌山県）
対戦格闘ゲームの「限界」

『2席』賞金2万円
●小崎　治（42歳・栃木県）
街かどゲームパラダイス・1994・夏
●八塚国博（23歳・広島県）
アーケードゲームが持つ将来の方向性について

『3席』賞金1万円
●島津俊吾（25歳・京都府）
ゲーセンに女の子を呼ぶために
●新宮智子（27歳・神奈川県）
左利きのレイフォーサー

『佳作』賞品
●高田一仁（15歳・群馬県）
ゲームセンターの治安について
●家永洋介（18歳・愛知県）
格闘ゲームのキャラクター
●諸江一徳（19歳・熊本県）
脱ゲーマー宣言
●松井照幸（26歳・三重県）
リアルな現実。仮想の真実。
●多根清史（？歳・大阪府）
あての無い旅へ
●山田剛央（15歳・愛知県）
語り継がれ続けるもの
●園部　聡（20歳・奈良県）
そして僕は「GANGAN」と出会った…
●中鉢星太郎（18歳・神奈川県）
面影は画面の奥に
●杉山　茂（21歳・香川県）
対戦型ゲームの功罪
〜今、アーケード業界に求められているものとは何か〜
●荒上英彦（26歳・福岡県）
ビデオゲームの将来

ADK復活の小部屋

復活したはいいけれど…

読者諸君よ、喜べ。ついに「ADKの小部屋」の復活であ～る！

前回で終わりを遂げた小部屋であったが、最後のあがきでハガキを募集したら、大量のイラストが送られてきたのだ。読者の皆様に感謝。

さて、めでたく復活はしたが、ここでお詫びしなければならないことがある。しかも、2つも。

1つは、「第1回ガンガンタイムアタック」で入賞された方々へのお詫び。なんとしたことか、担当MOMOの不始末で、入賞者7名のハガキを紛失してしまったのです。よって、ADK本が送れないのです。スミマセン。

そこで、入賞者7名の方は、住所、氏名、スコアネームを書いて「MOMOなにやってんだ、バカヤロウ」係まで連絡をください。反省して待っております。

2つ目は、「第2回タイムアタック」ですが、残念なことに中止となりました。これも私のミスです。送ってくれた方々、どうもスミマセンでした。

なんだか悲惨な復活の小部屋だが、とにかく復活はしたのだ。よって、まだまだハガキ、イラストを募集するぞ！

「ADKの小部屋」係まで。

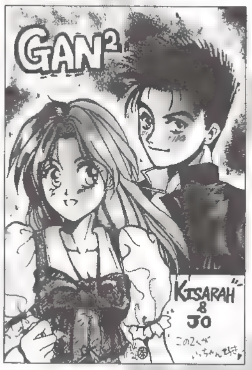
次回の小部屋は、次号か次々号で。それでは。



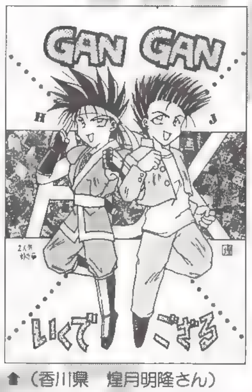
➡（東京都　リテークス君）
復活の一発目、つーことで。



⬆（北海道　はしもとたかを君）
なんか、すげーいい味出していますな。残念なことに、大賞は取れなかったけど。



⬇（山形県　茶柱芹さん）
ご期待どおりに、復活しましたよ。それにしても、この2人が一番人気ですな。違うキャラのイラストを頼みます。



⬆（香川県　煌月明隆さん）
ごく少ない、ワーヒー関係のイラストでやんす。ガンガンだけじゃなくても、ADKなら何でもOKだよ。



➡（大阪府　ニクラス・RF君）
これまた少ない、全員集合イラスト。次回の小部屋をお楽しみに。

ゲメス界に漂う一服の清涼剤
（昔もこんな感じの使ったような…）

なんですか？

神出鬼没…鬼のように消え神のように出づる。つまりなんですかは神であり鬼なのだ！（は？）

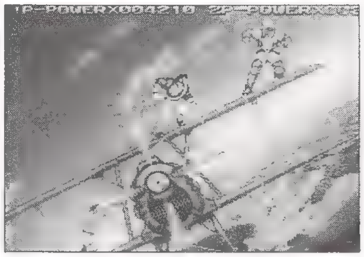
担当：C・LAN

ちっとも安定してねぇコーナー「なんですか」の時間です。最近、本誌で爆裂進行中のゲームの質問が多いのですが、それよりもほとぼりが冷めた（攻略が終わった）ゲームのほうが採用率が高いので注意してね。
じゃ、いきますか。

Q エドワードランディ（データイースト）で、マイキャラのエドワードランディの死ぬ条件を教えてください。いつ死ぬのかわからなくて納得できない。

（北海道　伊藤たつよし君）

A 左上にあるパワーがスコアと体力を兼ねている。ダメージを受け、パワー減少中に敵を倒せば死なずに乗り切れるときもあるよん。



左上の数字がスコア兼ライフゲージになっている。

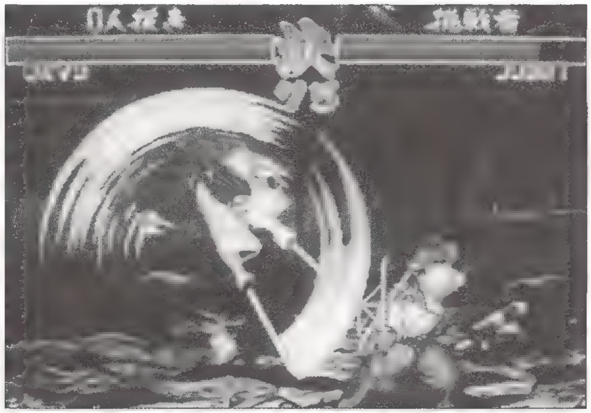
Q 真サムライスピリッツ（SNK）で、橘右京のバックジャンプ昇り燕返しのやり方を教えてください。

（東京都　古山大介君）

A バックジャンプ昇り燕返し…通称逃げ燕はガード後の反撃が受けにくくて対戦では重宝する技。

出し方は「↙↓↘→↖+斬るボタン」なのだが、確かに頭の中で考える分にはわかる。けどこの通りにやろうとすると難しい。→まで入力したらレバーを反時計回りに↖まで入力してボタンを押さなくてはならないためだ。

真サムでは、いい間合い（少し離れたところ）から小で出せば、昇り燕（前ジャンプの燕返し）でもガード後に反撃を受けづらいのでこっちを使うのもよいかも。



小ならば昇り燕でも…。

Q アウトラン（セガ）のギアガチャのやり方を教えてください。

（北海道　めがさん　ガンバレ君）

A ギアガチャというのは、スピードを落とさず道路の外を走るテクニックで、より速く走るためには必要不可欠なもの。

スピードが上がった状態で、素早くギアをハイからロー↓ハイと切り換える。すると白い煙が約1秒出て消える。この間は路肩を走ってもスピードが落ちない。

この操作を行って路肩に乗り上げ、その1秒の間に再びギアをハイからロー↓ハイと切り換えると、約5秒間白い煙が出続けて失速せずに道路の外を走り続けることができる。

これが「ギアガチャ」である。例えば畑の中をず〜っと走りたいときなどは、5秒走ったら路肩に戻ってギアの切り換えを1回だけ行えばまた5秒走ることができる。

いかにも簡単そうに書いたが、実際には何度も練習して、体でタイミングを覚えるまでにならないと自在に使うのはなかなか難しい。

また、このテクニックを使ったロケットスタートの方法もある。

スタート前にアクセルを少し踏み込んで、タコメーターの赤が1〜2個点灯する状態にし、ギアをハイにしておく。

そしてスタートと同時にアクセルをベタ踏みにしてギアをハイからロー↓ハイと切り換えることで急加速し、一気に最高速まで持っていくことができる。

このギアガチャは、形を少し変えつつも、ターボアウトラン、アウトランナーズにも引き継がれたシリーズ不滅のテクニックだ。



こ〜んなに離れる。

Q 初代ストⅡ（カプコン）のリュウとケンはどちらが強いのでしょうか？

（新潟県　古田渉君）

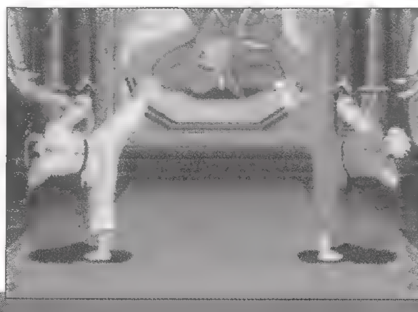
A 一見どうしようもなくくだらない質問に思えるが、実はコレが深い問題なのだ。

結論からいうと、ケンのほうが強い。その理由は2つある。

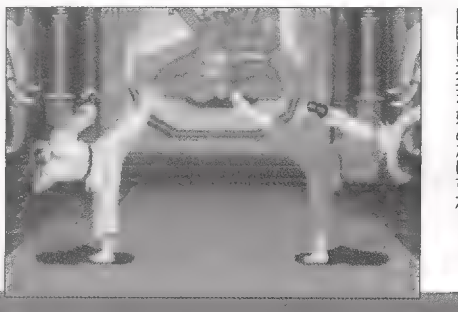
1つ目は、気絶時のダメージの受け方。リュウのみなぜか、打撃系（投げ以外）のダメージが倍ぐらいになるときがある。気絶のモーションのうちのどれかが防御力が低くなっているらしい。

2つ目は、立ち大キックのモーションの違い。近距離用のネリチャギ、遠距離用の回し蹴りともに、ケンのほうが**速い**のである。これは車のボーナステージがよくわかる。両者が大キックを連打すると、そのうちタイミングがずれてくる。

一応同性能とされているリュウとケンだが、実は微妙な違いがあったのだ。



同時に連打を始めたはずが…。



いつの間にかズレテイル。こりゃ一体。

アイランドなら親切対応で低価格！売り買い価格相談！今すぐお電話を！

君の狙ったソフトがスバリ㊢価格で！

★アイレム

野球格闘リーグマン	45,000
アンダーカバーコップス	30,000
ジオストーム	30,000
パーフェクトソルジャー	22,000
四川省2	12,000
ぐっすんおよよ	12,000
剣豪	10,000
サンダーブラスター	10,000
ボンバーマン	10,000
ガンホーキ	8,000
Ｒ－タイプ2	8,000

★カプコン

スーパースト2Ｘ	55,000
ヴァンパイア	55,000
エイリアンＶＳプレデター	55,000
ＵＳネイビー	35,000
天地を喰らう	35,000
戦場の狼2	35,000
マッスルボマーデュオ	32,000
キャデラック	32,000
天地を喰らう2	28,000
マジックソード	30,000
マッスルボマー	28,000
チキチキボーイズ	30,000
バース	26,000
キャプテンコマンド	25,000
ナイツオブラウンド	22,000
キングオブドラゴン	22,000
ぷにっきいず	15,000
虎への道	12,000
ファイナルファイト	12,000
スト2'ターボ（改造）	10,000
カプコンワールド2	10,000
バルガス	8,000
1942	8,000
スト2ダッシュ	8,000
スト2ダッシュ(香港ターボ)	8,000

★コナミ

スラムダンク	70,000
極上パロディウス	70,000
プレミアサッカー	35,000
アステリクス	22,000
マーシャルチャンピオン	20,000
Ｘ－ＭＥＮ	20,000
Ｍ．Ｉ．Ａ．	20,000
ガイアポリス	20,000
パロディウスだ	15,000
少林寺への道	10,000
タートルズ	8,000
ピットファイター	8,000
パンクショット	6,000
メインスタジアム	6,000

★セガ

ゴールデンアックス2	45,000
クラックダウン	18,000
ぽとぽと	12,000
タントアール	12,000
コラムス	12,000
ゴールデンアックス	10,000
バーニングライバル(サブ)	8,000
スパイダーマン（サブ）	8,000
クラッチヒッター	8,000
モンスターレア	8,000

★タイトー

スペースインベーダーＰ－2	60,000
スペースインベーダーＤＸ	50,000
ツインイーグル2	45,000
ハットトリックヒーロー93	30,000
カイザーナックル(ソフト)	20,000
スラップショット	20,000
バブルボブル	20,000
サンダーフォックス	20,000
ダイノレクス	18,000
トップランキングスター	16,000
龍神	16,000
サイレントドラゴン	16,000
ルナーク	12,000
ゆうゆうのクイズ	12,000
クイズクエスト	12,000
クイズ人生劇場	12,000
クイズ地球防衛軍	12,000
ラスタンサーガ2	12,000
しんちゃんおらと遊ぼう	10,000
ガルメデス	10,000
スカイスマッシャー	10,000
ニュージーランドストーリー	10,000
ヒットジアイス	8,000
究極タイガー	8,000

★テクモ

ワールドカップ94	30,000
ファイナルスターフォース	18,000
ワイルドファング	10,000
スーパーピンボール	10,000
サンドスコーピオン	10,000
サンダードラゴン	10,000
ワールドカップ90	8,000
リムロッキンバスケット	8,000
雷牙	8,000

★ＤＥＣＯ

ジョー＆マック リターン	35,000
グレイトラグタイムショー	35,000
ポケットギャルＤＸ	22,000
キャプテンアメリカ	18,000
ジョー＆マック	16,000
ドラゴンニンジャ	12,000
ダイエットＧＯＧＯ	12,000
ダークシール2	10,000
ファンキージェット	10,000
コブラコマンド	8,000
ロボコップ	8,000
クルードバスター	8,000
タンブルポップ	8,000

★バンプレ

ガンダムＥＸレビュー	60,000
戦国エース	30,000
ドラゴンボールＺ	30,000
アルチメイトテニス	22,000
マクロス	16,000
マクロス2	12,000
ガンダムネオバトル	10,000
ウルトラ闘魂伝説	10,000
レインボー大陸戦記	10,000
機動戦士ガンダム	8,000
ウルトラマン倶楽部	6,000

★ビデオシステム

タオ体道	20,000
闘神ブレイザー	14,000
ソニックウイング	12,000
スーパーバレー91	8,000

★ナムコ

リブルラブル	70,000
マーベルランド	60,000
ネビュラスレイ	28,000
スーパーワースタ93	20,000
ニューマンアスレチック	18,000
スーパーワールドコート	15,000
ゼビウス	15,000
グレイトスラッガー	10,000
エクスバニア	8,000
エメラルディア	8,000
クイズ島	6,000
コズモギャングパズル	6,000
ランパート	6,000

★その他

豪血寺一族2	60,000
ガンバード	78,000
雷電2	65,000
サンダードラゴン2	30,000
ギャルズパニック2	30,000
マッドシャーク	25,000
ラピッドヒーロー	22,000
ヒーテッドバレル	22,000
牌砦2 仇討ち外伝	22,000
燃えよゴンタ	22,000
ナックルバッシュ	18,000
ボンジャックツイン	15,000
ダルマ道場	15,000
龍龍	15,000
プレイガール2	12,000
ＪｕＪｕ伝説	12,000
爆烈ブレイカー	12,000
マジカルクリスタル	10,000
マジカルエラーを探せ	10,000
とりで	8,000
スノーブラザース	8,000
フーピー	8,000
ソルダム	8,000
豪血寺一族	10,000
アクロバットミッション	8,000
スカッシュ	8,000
ムスタング	8,000
タクスフォースハリヤ	8,000
クイズ早押し王座決定戦	6,000
ブレイゾン	6,000
ヘルファイヤー	6,000

★ネオジオ（業務用）

得点王	10,000
トップハンター	12,000
ワールドヒーローズ2ＪＥＴ	5,000
Ｆ／ヒストリーダイナマイト	5,000
サムライスピリッツ	5,000
餓狼伝説スペシャル	5,000
龍虎の拳2	5,000

★麻雀

スーパーリアル麻雀Ｐ－4	50,000
クイズ麻雀はやくやってよ	5,000
とってもＥ雀	5,000
大予言	5,000
夏物語	5,000
ねらえトップスター	5,000

在庫、価格などはお気軽におたずね下さい

Ｉ・ランド
アイ

TEL.0720-84-7501
FAX.0720-83-0527
〒571　大阪府門真市脇田町21-13

クローバー 95'新春 高価買取り実施中

新作強化買いとり　新作強化買いとり　新作強化買いとり　新作強化買いとり　新作強化買いとり

商品名	買取価格
ブレス オブ ファイアII	¥4,500
アレサII	¥4,500
制服伝説 プリティファイター	¥4,500
ドカポン３.２.１ 嵐を呼ぶ友情	¥4,500
スーパーテトリス	高価買取
キャプテン翼V	¥5,000
スーパー桃太郎電鉄III	高価買取
三国志IV	¥9,000
ワンダープロジェクトJ	¥6,500
ライオンキング	¥5,000
スーキーパラダイス	¥5,000
かまいたちの夜	高価買取
ザ ラストバトル	¥3,000
とりで	¥4,000
ゴジラ怪獣大決戦	¥4,500
蒼き伝説シュート	¥5,000
スーパースネーキー	¥4,000
スーパーファイヤープロレスリングスペシャル	¥5,500
スーパーレッスルエンジェルス	¥4,500
フルパワー	¥5,500
高橋名人の大冒険島２	¥4,000
わくわくスキーわんだぁシュプール	¥4,000
パチンコ物語２	¥5,000
海釣人名人 スズキ編	¥5,000
ドラえもん３	¥4,800
ワギャンパラダイス	¥4,000
ロックマンX２	高価買取
がんばれゴエモン３	¥4,500
龍虎の拳２	¥5,000
大貝獣物語	¥6,500
ライズ オブ ロボッツ	¥6,000
GO GO アックマン	¥4,500
ザ グレイトバトルIV	¥4,500
美少女戦士セーラームーンS〜場外乱闘	¥5,000
鋼鉄の騎士３	¥7,000
提督の決断II	¥9,000
だるま道場	¥4,000
NBA JAMトーナメント	¥5,000
エストポリス伝記II	¥5,000
フロントミッション	¥6,500
首都高バトル２	¥5,000
機動戦士ガンダム	¥4,500
ザ心理ゲーム	¥4,000
クラシックロードII	¥7,000
ダービースタリオンIII	¥9,000
実況パワフルプロ野球２	¥5,000
スーパーフィッシングビッグファイト	¥5,000
バトルクロス	¥4,500
ミッキーの東京ディズニーランド大冒険	¥4,000
JWP女子プロレス	¥5,000
クラシック・ロードII	¥6,500
高校サッカー全国制覇の夢	¥4,500
サンスポフィッシング渓流王	¥4,500
アニマル武乱伝	¥4,000
機動武闘伝Gガンダム	高価買取
パックインタイム	¥4,000
X-MEN	¥5,000
RPGツクール	¥4,500
TVスラムダンク２	¥4,500
横山光輝三国志スゴロク英雄記	¥4,500
紺碧の艦隊	¥7,000
幽遊白書特別篇	高価買取
バトルジョッキー	¥4,500
デュアルオーブII	¥4,500
アルバートオデッセイ２	¥4,500
ザ グレイトバトル４	¥4,000
スーパードンキーコング	高価買取

■5本以上まとめると買取り金額合計に1,000円アップ■10本まとめると買取り金額合計にさらに3,000円アップで買い取り

スーパーファミコン買取価格表

商品名	買取価格
R-TIPEIII	¥ 2,000
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥ 3,500
アラジン	¥ 2,500
イルバニアの城	¥ 3,500
いただきストリート２	¥ 4,000
伊藤果六段の将棋道場	¥ 4,000
ウルティマVII	¥ 4,000
エアーマネイジメントII	¥ 6,000
SDガンダムGX	¥ 5,000
F-1グランプリIII	¥ 3,500
F-15ストライクイーグル	¥ 4,000
押忍 空手部	¥ 4,000
オセロワールド	¥ 4,500
弟切草	¥ 4,000
カービィーボウル	¥ 3,500
仮面ライダー	¥ 4,500
カルフォルニアゲームズII	¥ 3,000
キッドクラウンのクレイジーチェイス	¥ 3,000
元祖パチスロ日本一	¥ 4,000
ぎゃわんぶらあ自己中心派	¥ 2,000
鬼神降覇伝ONI	¥ 2,500
決戦！ドカポン王国IV	¥ 3,000
甲子園３	¥ 3,000
豪血寺一族	¥ 4,000
GS美神	¥ 4,200
鋼鉄の騎士２	¥ 3,500
極上パロディウス	¥ 4,000
コズモギャング・ザ・パズル	¥ 3,800
コズモギャング・ザ・ビデオ	¥ 3,100
The心理ゲーム	¥ 4,000
サラブレットブリーダーII	¥ 3,800
三国志III	¥ 4,000
サンサーラナーガII	¥ 3,000
サンダーバード	¥ 4,000
サイバーナイトII	¥ 3,500
サムライスピリッツ	¥ 3,800
ザ・ファイヤーメン	¥ 3,000
新日本プロレスバトルフィールド	¥ 4,000
G２ジェノサイド	¥ 3,500
GR-1 RS	¥ 3,800
史上最強のクイズ王決定戦SUPER	¥ 3,800
実況パワフルプロ野球'94	¥ 3,500
実況パチスロ必勝法２	¥ 3,500
実況ワールドサッカー	¥ 5,000
シムアント	¥ 5,800
SIM CITY	¥ 3,500
上海III	¥ 3,800
将棋風林火山	¥ 3,500
初段森田将棋	¥ 4,000
真・麻雀	¥ 3,000
真女神転生if	¥ 4,500
首都高バトル'94	¥ 4,000
ジャングルブック	¥ 2,500
ジグソーパーティー	¥ 3,300
シヴィライゼーション世界七大文明	高価買取
超原人	¥ 3,500
SUPER 蒼き狼と白き牝鹿	¥ 3,300
スーパー囲碁・碁王	¥ 3,000
スーパーUNO	¥ 4,500
スーパーエアダイバー	¥ 4,500
スーパーカジノ２	¥ 4,000
スーパー将棋	¥ 3,000
スーパー将棋２	¥ 4,000
スーパー人生ゲーム	¥ 4,800
スーパースターウォーズ・帝国の逆襲	¥ 4,000
スーパー倉庫番	¥ 3,500
スーパー大航海時代	¥ 3,500
スーパードンキーコング	高価買取
スーパーテトリス２＋ボンブリス	¥ 4,000
スーパーテトリス２＋ボンブリス限定版	¥ 4,500
スーパーバトルタンク２	¥ 3,500
スーパーファミスタ３	¥ 3,500
スーパーファミリーテニス	¥ 3,800
スーパーファミリーサーキット	¥ 3,500
すーぱーぷよぷよ	¥ 4,000
スーパーボウリング	¥ 3,200
スーパーボンバーマン２	¥ 4,200
スーパー麻雀２ 本格４人打ち	¥ 4,500
スーパーマリオカート	¥ 3,500
スーパーマリオコレクション	¥ 4,200
スーパー桃太郎電鉄II	¥ 4,000
スーパー４WD THE BAJ1	¥ 3,200
スーパーマリオワールド	¥ 3,200
スーパーパチンコ	¥ 4,300
すごいへべれけ	¥ 2,000
スズカエイトアワーズ	¥ 3,200
スペースインベーダー	¥ 2,500
スーパードックファイト	¥ 5,000
スーパービリヤード	¥ 4,000
スレイヤーズ	¥ 4,000
スーパーストリートファイターII	¥ 3,000
スラップスティック	¥ 4,300
スーパーF1サーカス３	¥ 4,000
スーパーラグビー	¥ 2,500
ゼロヨンチャンプRR	¥ 5,000
スーパーパワーリーグ２	¥ 4,000
スーパー花札	¥ 4,000
スパークスター	¥ 2,000
スーパーブラックバス２	¥ 4,000
全国高校サッカー	¥ 4,500
装甲騎兵ボトムズ	¥ 3,800
卒業番外編 ねえ麻雀しょ！	¥ 3,500
ソードワールドSFC２	¥ 4,000
ダークキングダム	¥ 3,500
ダービージョッキー	¥ 3,800
ダービースタリオンII	¥ 7,000
対局囲碁ゴライアス	¥ 5,000
大航海時代II	¥ 4,500
太閤立志伝	¥ 2,500
ダウンザワールド	¥ 3,000
大戦略エキスパート	¥ 4,500
大爆笑人生劇場〜大江戸日記〜	¥ 4,300
第三次スーパーロボット大戦	¥ 3,500
ただいま勇者募集中 おかわり	¥ 3,500
つり太郎	¥ 4,500
土屋圭市の首都高バトル	¥ 4,000
提督の決断	¥ 5,500
テクモスーパーベースボール	¥ 2,500
DEAR BOYS	¥ 3,500
デザエモン	高価買取
テコンドー	¥ 3,800
デザートファイヤー・砂の嵐作戦	¥ 4,200
デュアルオーブ聖霊珠伝説	¥ 3,200
デモンズブレイズン	¥ 3,000
天使の詩 白き翼の祈り	¥ 3,000
テトリスフラッシュ	¥ 3,500
トップマネジメントII	¥ 5,500
トップレーサー２	¥ 3,500
ドラえもん のび太と妖精の国	¥ 3,000
ドラエもん２ のび太のトイズランド	¥ 3,200
トルネコの大冒険	¥ 2,500
ドラゴンボール超武闘伝３	¥ 3,000
ナイツオブザラウンド	¥ 3,000
信長の野望覇王伝	¥ 5,500
鋼 HAGANE	¥ 4,000
中野浩一 競輪王	¥ 4,000
バズー！魔法世界	¥ 3,500
ナムコットオープン	¥ 3,000
パイロットウィング	¥ 2,000
パチ夫くんスペシャル２	¥ 4,200
パチンコファン	¥ 4,000
パチンコウォーズ２	¥ 3,700
パチンコ㊙必勝法	¥ 4,500
バイク大好き走り屋魂	¥ 3,500
バトルテック	¥ 3,000
バトルサッカー２	¥ 4,000
遥かなるオーガスタ	¥ 3,800
遥かなるオーガスタ２	¥ 4,500
パロディウスだ	¥ 2,000
ハロー！パックマン	¥ 4,000
ミリティア	¥ 3,500
美少女戦士セーラームーンR	¥ 3,500
美女と野獣	¥ 3,000
必勝パチンココレクション	¥ 3,500
ヒューマングランプリ３	¥ 5,000
ファーストクイーン オルニック戦記	¥ 3,200
船木誠勝 闘技伝承	¥ 3,000
FFIV	¥ 2,800
FFVI	¥ 2,800
プロ麻雀「極」II	¥ 4,800
ファイプロ女子オールスタードリームス	¥ 2,000
フェーダ	¥ 4,000
ペブルビーチの波濤	¥ 3,700
ヘラクレスの栄光IV	¥ 3,800
本格麻雀 徹萬	¥ 3,800
本格派囲碁 碁聖	¥ 6,000
MOTHER２ ギーグの逆襲	¥ 3,500
マルチプレイバレーボール	¥ 2,800
麻雀大会II	¥ 4,000
麻雀悟空 天竺	¥ 4,500
ミッキーとミニーマジカルアドベンチャー２	高価買取
ミュータントウォーリアーズ	¥ 2,500
ミラクルガールズ	¥ 3,800
モータルコンバットII	¥ 4,000
モノポリー	¥ 4,000
モンスターメーカーズ	¥ 4,000
YAIBA	¥ 3,800
遊人雀獣学園２	¥ 4,000
夢幻の如く	¥ 2,500
横山光輝の三国志２	¥ 3,000
ヨーロッパ戦線	¥ 4,000
ラスベガスドリーム	¥ 3,500
ライブ・ア・ライブ	¥ 4,000
雷電伝説	¥ 3,000
リーディングジョッキー	¥ 3,000
リブルラブル	¥ 3,500
リーディングカンパニー	¥ 3,800
レミングス２	¥ 3,000
ワイアラエの奇蹟	¥ 3,800
ワイルドトラックス	¥ 3,000
リーサルエンフォーサーズ	¥ 3,500

次世代機買取

セガサターン買取

商品名	買取価格
セガサターン本体	¥40,000
バーチャーファイター	¥ 4,800
ゲイルレイサー	¥ 3,500
MYST	¥ 4,000
夢見館	¥ 3,500

プレイステーション買取

商品名	買取価格
プレイステーション本体	¥35,000
プレイステーション ソフト	高価買取中

PC-FX買取

商品名	買取価格
PC-FX本体	高価買取中
PC-FX ソフト	高価買取中

NEO-GEO CD買取

商品名	買取価格
ネオジオCD本体	¥42,000
ザ キング オブ ファイターズ'94	¥ 3,800
真サムライスピリッツ	¥ 4,000
餓狼伝説	¥ 2,000
餓狼伝説２	¥ 2,000
餓狼伝説スペシャル	¥ 3,000
龍虎の拳	¥ 2,500
龍虎の拳２	¥ 3,200
得点王２	¥ 3,500
トップハンター	¥ 2,500
ソニックウイングス２	¥ 3,000
キング・オブ・ザ・モンスターズ２	¥ 2,000
ザ スーパースパイ	¥ 1,800
バーニングファイト	¥ 1,800
痛快ガンガン行進曲	¥ 3,800
ASOII	¥ 2,500
ニンジャコマンド	¥ 2,000
マジシャンロード	¥ 2,000

その他高価買取します

買い取り申し込み方法

① クローバーの買い取りセンターへ電話をする



② 申し込み書とソフトを入れ宅急便で送る



③ 到着後3日以内に現金書留を送ります



買い取り申し込み案内(注意事項)

まず電話で受付して下さい

1. まず、電話で買取商品を確認のうえ受付番号を聞いて下さい。
2. 申し込み書に記入して、ソフトと一緒に送って下さい。
3. 18才未満の方は保護者の署名と捺印して下さい。
4. らくがきやこわれた商品は送らないで下さい。（万一送ってきても返品できません。）
5. 箱、説明書、付属品のないソフトは、価格が下がります。
6. 同じソフトを2本以上送られると、価格は下がります。
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。
8. 返送料はお客様負担となります。

キリトリ

買取申し込書（かいとりもうこみしょ）(保護者承諾書)

受付番号

フカガナ お名前　　電話

フリガナ 住所 〒

生年月日 大・昭・平　年　月　日　　年令　才　　保護者のお名前　㊞

売りたいソフト

ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

買いとり申し込み書はコピーでもかまいません。

中古基板 続々と入荷中!!まずはお電話下さい!!

基盤高価で買い取ります。電話でお問い合わせ下さい

＜買取基盤例＞
- リターンオブイシター
- ドルアーガの 塔
- モトス
- ギャプラス
- バックランド
- フォゾン
- ワンダーモモ
- パックマン
- ドラゴンスピリッツ
- リブルラブル
- ドラゴンバスター
- メトロクロス
- ガンフロンティアサブ
- ブリルラサブ
- タイムトンネル
- 三輪さんちゃん ・
- ゴンベーのアイムソーリー
- 悪魔城ドラキュラ
- ロストワールド
- キング&バルーン
- トランキライザーガン
- グラディウス シリーズ
- サイコ ソルジャー

その他のタイトルも買い取りますのでお気軽にご相談下さい。

＜あ行＞

アラビアン	26千
R-TYPE 2	13千
アルゴスの 戦士	22千
アサルト ブラス	58千
アーク エリア	40千
イーアルカンフー	20千
イエローキャブ	30千
1943	12千
1942	8千
ウォリアーブレード	38千
エイリアンvsプレデーター	98千
エキサイティングアワー Hつき	8千
SRD	6千
SDガンダム サイコサラマンダ	6千
エレベーターアクション	10千
黄金の 城	28千
オーダイン	45千
あいしいパズルはいりませんか	6千

＜か行＞

空手道 Hつき	12千
歌舞伎 Z	18千
キックスタート Hつき	15千
キャプテンコマンドー	36千
銀河任峡伝	25千
キング オブドラゴン	22千
ギャルズパニック	25千
グレードソードマン	28千
グランドストライカー	55千
グレードスラッガー	22千
原始島	20千
コスモ ギャングザ パズル	10千
ゴールデンアックス	10千
コラムス	20千
コントラ	10千

＜さ行＞

サラマンダ	32千
サーカスチャーリー	20千
サンセットライダース	38千
ジャイロダイン	12千
ジェミニウイング	10千
シンドバットミステリー	30千
スティンガー	38千
スーパーストIIX	1??千
スプラッターハウス	32千
スパルタンX	20千
セイブカップ サッカー	20千
青春スキャンダル	25千
戦場 の 狼	10千
セビウス	23千
ソンソン	15千
ソニックウイングス	22千

＜た行＞

タンク バスターズ	6千
タントアール	20千
ダークシール 2	20千
チャクンヤラクーシャン	12千
ツタンカーム c	22千
テラクレスタ	6千
DJ ボーイ	10千
TMNT	12千
テトリス	15千
ドリームショッパー	15千
トップ シークレット	22千
トップ ローラ	18千
ドラゴンボール Z	30千

＜な行＞

忍者君 2	18千
忍者 キッズ	22千
ナイツofラウンド	28千

＜は行＞

バンパイア	ASK千
ハニーマウス	18千
バ ー ス	35千
バニッシャー	40千
ハットトリックヒーロー	30千
バルガス	12千
バ グ マ ン	38千
フラックアタック	18千
ファイティングファンタジー	15千
ファイターズヒストリー	5千
ファンタズム	10千
ぷにっきーず	48千
フック	18千
フーピー	12千
ファンキージェット	25千
ブレイゾン	5千
ぶたさん	48千
フラッシュポイント	5千
ぷよぷよ	65千
ペンギン君ウォーズ	22千
ペンゴ c	12千
ポップフレイマー	40千
ボナンザブラザーズ	10千
ボンジャック	18千
ボンジャックツイン	28千
ボンバーマン	12千
ボトボト	15千

＜ま行＞

マッスルボマー	43千
マッピー	38千
名人戦	12千
迷宮ハンターG	20千
メジャータイトル	18千
メガブラスト	10千
Mr Do!	15千

＜ら行＞

雷電	28千
雷神魔界	38千
リブルラブル	62千
リターンオブインベーダー	20千
レディーバグ	38千
ロンバーズ	36千
ロープマン	15千
ローリングサンダー 2	28千

＜わ行＞

ワンダーボーイ	10千
ワースタ'90(PCB)	8千
ワルキューレの 伝説	88千
ワンダー 3	38千

＜業務用ネオジオ＞

MVSハードキット ¥38000より	
真サムライ スピリット	ASK
キングofファイター'94	ASK
ビューポイント	33千
ASO 2	5千
クロスソード	8千
NAM-1975	8千
サムライスピリッツ	10千
ワールドヒーローJET	15千
餓狼伝説スペシャル	8千
龍虎の拳2	8千
ニンジャコマンド	8千
ラギ	8千
ラストリゾート	10千

＜3000円均一＞
- アルカノイド リベンジofドゥ
- ウルトラマン タイガーヘリ
- チャンピオンベースボール
- ダブルドラゴン
- WWF スーパースターズ
- レッスルフェスト
- リングの王者
- トライアウト
- R タイプ c
- ギングウォーズ

＜麻雀、クイズ＞

スーパーリアル P-3	35千
スーパーリアル P-2	22千
スーパー丸禁版	36千
レモン エンジェル	22千
ウルトラマルヒ 麻雀	12千
麻雀クエスト	28千
麻雀大予言	8千
麻雀学園 1or2	10千
麻雀エロチカゴルフ	12千
花の ももこ 組	10千
ねらえ トップスター	8千
トリプルウェーズ	12千
7 次元の 妖精	10千
キャンバスハンティング	8千
レディーハンター	8千
	千
華弥生	6千
アンタッチャブル	10千

ストII入門得々セット
今、パナツインを買うとストII(ハーネス付き)でなんと!¥45,000。(基板の種類は当社に選択させて頂きますのでご了承下さい)

※価格は消費税別です。 ※価格は参考でしかありません。電話で在庫と値段を必ず確認して下さい。

代金引換システムでスピーディーな発送
現金書留も受け付けております
※詳しくはTELにてご確認下さい。

中古基板情報はFAXで!

24時間OK!

●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

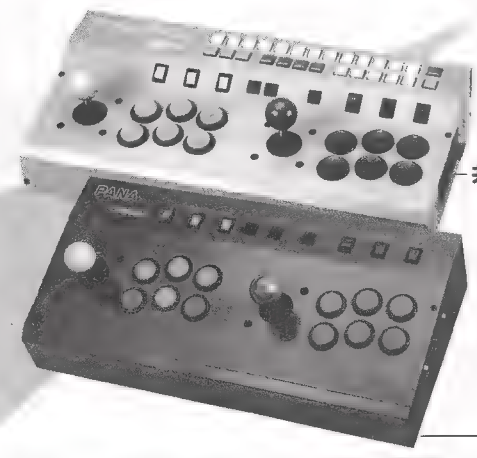
東京地区	03-3940-6000
名古屋地区	052-453-6000
大阪地区	06-455-6000
福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号
850000と#
(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

②あなたのFAX番号
(市外局番-○○○○と#)
(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

③#を押す
(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」



S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター

PANA TWIN MODEL; MP-92

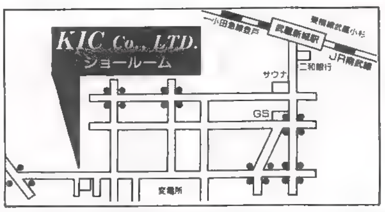
新価格¥38,000

PANA Custom(TM)

¥34,000

共通オプション
- ●ストII対応ハーネス…… ¥3,000
- ●麻雀ハーネス…… ¥3,000
- ●VHFユニット…… ¥3,000
- ●RGBケーブル…… ¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★
- ●スーパーファミコン用…… ¥8,000
- ●PCエンジン用(6ボタン対応)…… ¥8,000
- ●ネオジオ用(発売間近)…… ¥8,000
- ●メガドライブ用…… ¥3,000
- ●MSX用…… ¥3,000
- ●連射基板…… ¥3,000

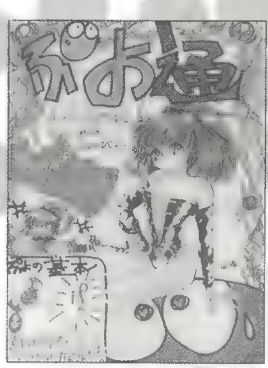


営業時間
AM10:00~PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅
下車15分

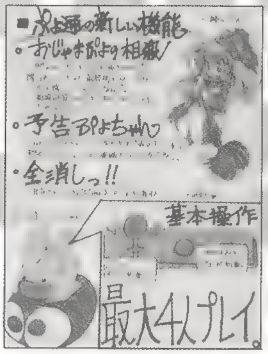
SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818
サンライフ橘
TEL:044-754-7594 FAX:044-754-7597
振込先 住友銀行武蔵中原支店 普通520412㈱ケイアイシー

※詳しい資料、在庫価格は80円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

「私が作った、オリジナルインストラクションカード」にご応募ありがとう!!



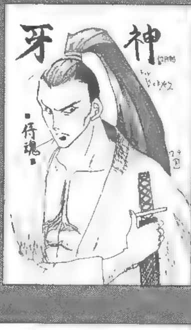
〈ゞ久美〉



〈ゞ大分県民〉

☆インストカードはまだまだ募集中!
たくさんのご応募おまちしてます♥

今月のイラストボード♥



〈ゞカイザーK〉



〈ゞえりりん・S〉



〈△円山亮子〉



〈△アブノーマル〉



〈ゞ睦月 賢〉

Bickyesでは、皆様の御意見、御質問、イラスト、イベント等の企画を大募集しています。店内にポストを御用意しておりますので、お気軽にお店のほうにお持ちください。いただいたイラストは全て店内に展示しております。またお店にこれない方は、

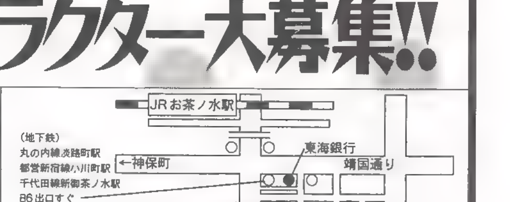
東京都中央区銀座8-15-10
ダイヤハイツ301 前田裕司

宛にお送りください。(住所・氏名・電話番号は忘れずに!ペンネームでも結構です。)
詳細はお店のほうまでお問い合わせください。

Bickyes「ネコ」のマスコットキャラクター大募集!!

昔のゲームをやるなら…
Bickyes ビッキーズ

☎03-3294-5444
OPEN 10:00〜0:00
年中無休です。
〒101 東京都千代田区神田美土代町9
千代田21ビル地下1F



ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱タマヤ 03(3323)9911／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 03(5295)0667／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641
R&K 052(732)3874

明るさ調整VR
カラー微調整VR



* AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)

☆☆別売コード☆☆
RGB21コード ………… ¥3,500
RGB15コード ………… ¥5,000
S端子コード ………… ¥2,500
VHFコード ………… ¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
RGB21延長コード……… ¥5,000
RGB15延長コード……… ¥5,000

型番AV-3000　¥25,000 付属品；テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン対応

大型2・4・8方向切換付きレバー
連射スピードVR

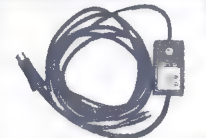


スローモーション3段切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
OFF……スローモーションOFF
SLOW　スローモーションON
S-6PS…6トリガーソフトのスローモーションON
6トリガーソフト専用のスタートSW
この$\gamma=\alpha+\beta$のSWをONにするとγのトリガーSWを押すとα, β, γの3つのSWがすべてONになる
$\alpha \Leftrightarrow \beta$…ONにすると$\alpha$, β反転
トリガーSW×6ヶ(30φのデカSW)
連射3段切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
OFF……連射OFF
ON……連射ON
LOCK…トリガーSWを押さなくても連射します
SELECT…ゲーム基板の時はコインSWになります

寸法 320×220×30mm　重量 1.5kg
型番Σ6000TB ¥13,800

(注)本体だけでは使用できません。
別売りコードが必要です。

別売コード

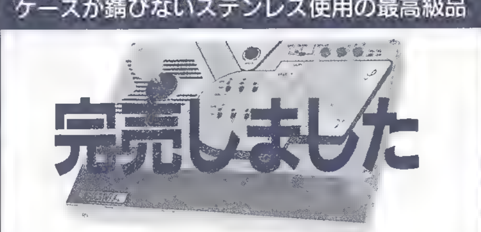


* S・ファミコン用コード(型番SF) …¥4,000
* 3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3)・¥2,000
* 6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6)・¥4,000
* 2ボタン専用PCコード(型番PC2)・¥2,000
* 6ボタン専用PCコード(型番PC6)・¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM) ¥2,000
* パソコン用コード(型番PP)………… ¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS) ¥2,500
* ネオ用コード(型番コードN)………… ¥2,000

Σ-6000TURBOの特徴
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し替えるだけで、スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

★★ステレオ基板用ハーネス★★
●ネオジオ用……………………… ¥3,500
●コナミ用………………………… ¥3,500
●システムⅠ用…………………… ¥3,500
●システムⅡ用…………………… ¥4,000
(注意)AV-3000と2001しか使用出来ません。
以前発売の製品には対応していません。

SUPER PRO-STICK
ケースが錆びないステンレス使用の最高級品



限定販売品▶型番Σ9000SP¥19,800

お申込方法
* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎのかたは電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

本格的基板屋 Funtom

初心者から業者迄 まずはご来店を!!

今月の超特価基板

スーパーリアル麻雀PⅣ	¥48,000
セーラーウォーズ	¥35,000
ファイナルロマンス	¥35,000
戦国エース	¥28,000
ASO	¥18,000
アイドル雀士スーチーパイSP	¥58,000
レモンエンジェル	¥25,000
スーチーパイ2(新品)	¥168,000
ソニックウイングス	¥18,000
カイザーナックル(SUB)	¥10,000

NAMCO

ワルキューレの伝説	¥75,000
ワンダーモモ	¥98,000
リブルラブル	¥68,000
ドラゴンバスター	¥58,000
ティンクルピット	¥19,000
F/A	¥20,000
ナックルヘッズ	¥23,000
マーベルランド	¥35,000
ドラゴンセイバー	¥35,000
バーニングフォース	¥35,000
エクスバニア	¥8,000
エメラルディア	¥6,000
魔Q大冒険	¥3,000
ローリングサンダー2	¥23,000

CAPCOM

アタックス	¥4,000
1942	¥8,000
1943	¥12,000
魔界村	¥18,000
天地を喰らうⅡ	¥23,000
スーパーストⅡX(SUB)	¥35,000
ヴァンパイア(SUB)	¥35,000
スーパーマッスルボマー(SUB)	¥35,000
エイリアンVSプレデター(SUB)	¥30,000
マッスルボマー	¥20,000
カプコンワールド2	¥10,000
チキチキボーイズ	¥28,000
ぷにっきぃず	¥20,000
戦場の狼Ⅱ(US)	¥30,000

SEGA

ポトポト	¥10,000
スタックコラムス	¥12,000
コラムス	¥15,000
エイリアンストーム	¥13,000
琉球	¥5,000
フラッシュポイント	¥5,000
コットン	¥18,000
テトリス	¥13,000
ピットフォールⅡ	¥35,000
ごんべえのあいむそーりー	¥35,000
テディボーイブルース	¥35,000
ガルディア	¥15,000
クラックダウン	¥18,000
スクランブルスピリッツ	¥8,000

KONAMI

出たな!!ツインビー	¥15,000
サプライズアタック	¥8,000
パンクショット	¥8,000
魂斗羅	¥13,000
沙羅曼蛇	¥28,000
グラディウスⅢ	¥28,000
アステリクス	¥23,000
エイリアンズ	¥28,000
マーシャルチャンピオン	¥23,000
極上パロディウス!	¥80,000
ツタンカーム	¥35,000
ハイパーオリンピック	¥10,000
ローラーゲームズ	¥8,000
クォース	¥5,000

TAITO

バイオアタック	¥78,000
タイムトンネル	¥75,000
ルンバランバ	¥68,000
ハットトリックヒーロー'93	¥28,000
ミズバク大冒険	¥23,000
奇々怪界	¥8,000
スーパーQix	¥10,000
達人	¥10,000
べんべろべえ	¥25,000
ハレーズコメット	¥15,000
地獄めぐり	¥10,000
レイフォース	¥65,000
ピット&ラン	¥8,000
F2マザー (SUB付)	¥10,000

DATA EAST

エドワードランディ	¥48,000
チェルノブ	¥30,000
ダークシールⅡ	¥15,000
デスブレイド	¥13,000
アクトフェンサー	¥13,000
空牙	¥18,000
空手道(VS)	¥6,000

IREM

ジオストーム	¥29,000
アンダーカバーコップス	¥35,000
フック	¥35,000
ぐっすんおよよ	¥15,000
R・TYPEⅡ	¥10,000
スパルタンX	¥10,000

その他

豪血寺一族2	¥58,000
疾風魔法大作戦	¥38,000
五月陣戦	¥30,000
V・V	¥13,000
ハイパーデュエル	¥28,000
ぽいっと	¥7,000
へべれけのぽぷーん	¥20,000
ななめでまじっく!	¥15,000
マジカルエラーをさがせ	¥8,000
ソルダム	¥5,000
ウルトラマン倶楽部	¥5,000
クイズ18禁	¥8,000
クイズDNAの反乱	¥2,000

麻雀

トリプルウォーズ	¥8,000
ウルトラ㊙麻雀	¥10,000
スーパー㊕版	¥30,000
麻雀大霊界	¥3,000
キャンパスハンティング	¥3,000
アイドル麻雀放送局	¥3,000
所さんのまーまーじゃん	¥7,000

業務用MVSソフト

痛快GAN GAN行進曲	¥8,000
ソニックウイングス2	¥13,000
ザ・キングオブファイターズ'94	¥30,000
雀神伝説	¥25,000
ぐるりん	¥4,000
得点王2	¥10,000

この他の基板も超特価放出中! 価格はすべて消費税抜きです。コントロールパネル・筐体等も超特価!

全国通信販売について

ご希望の基板について、まずお電話にてご確認ください。基板価格・在庫状況とも常に変動しております。

《お支払い方法》

①現金書留または ②銀行振込

住友銀行御茶ノ水支店　普通預金口座番号713626

資料請求先

ハガキでお申し込みください

〒101

東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F

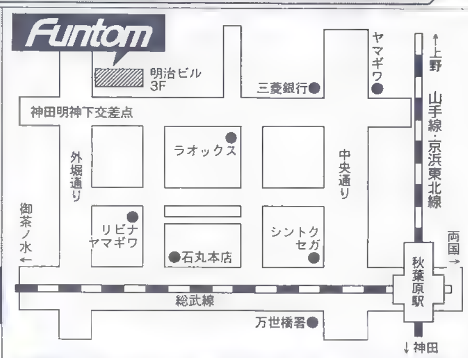
有限会社ファントム『GM係』

ゲーム専科 ファントム

TEL.03-3257-1126

[取扱商品]

■新品・中古基板　■各種筐体・モニター　■コントロールパネル
■ジャンク基板　■アーケードヘッダー　■各種ゲーム用パーツ



JR秋葉原駅電気街口から徒歩5分
[営業時間] AM10:30~PM7:00

NEO・GEO販売台数日本一のエマーソン

全国通信販売!!

☎まず、TELしてください。

TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

注意要項
- ●キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます)●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合キャンセル料はいりません)
- ●今回の広告の価格は1/10現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

超目玉商品 すべて先着50名限り

2/4(土) A.M.11:00 受付開始
新品 税別

※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様各1本限り受付ます
★目玉商品は中古品との交換はできません

	定価	新品
SF 元祖!パチスロ日本一	¥9,980⇒	3,980
SF ジーコサッカー	¥9,800⇒	980
SF スーパーファミリーサーキット	¥8,800⇒	2,980
SF 中嶋悟F-1ヒーロー'94	¥9,500⇒	2,480
SF ワギャンパラダイス	¥8,800⇒	3,980
SF ワンダープロジェクトJ	¥11,800⇒	3,980
CD ウインズオブサンダー	¥6,800⇒	480
CD ダイナスティックヒーロー	¥6,800⇒	480
CD ハイパーウォーズ	¥6,800⇒	1,980

新作ソフト予約受付中!!

SF クロノ・トリガー	3/11	TEL
SF Jリーグスーパーサッカー95	3/17	¥6,980
SF 実況パワフルプロ野球2	2月	¥6,980
SF ダービースタリオン3	1/下	¥9,980
SF タクティクス・オウガ	未定	TEL
SF ドラゴンクエスト6	未定	TEL
SF フロントミッション	2/24	¥8,980
CD AV誕生	2/10	¥6,480
CD CD麻雀美少女中心派2	3/24	¥5,980
ST デイトナUSA	3月	TEL
ST バーチャファイター2	未定	TEL
3D サムライショウダウン	2月	TEL

家庭用 ネオジオ

ROMカセット

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	4800	2800
アンドロデュノス	×	9800	5800
エイトマン	×	4800	1400
ASO 2	×	9800	5000
餓狼伝説	×	3800	2200
餓狼伝説2	×	1800	500
餓狼伝説スペシャル	5980	3800	2000
キングオブモンスターズ	×	3200	2000
キングオブモンスターズ2	×	4800	3000
クイズ大捜査線	×	5800	4000
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	12800	8300
クロスソード	×	6800	4400
ゴーストパイロット	×	6800	4000
サイバーリップ	×	3200	900
キングオブファイターズ94	21980	19800	16000
サッカーブロール	×	6800	4000
サムライスピリッツ	7980	4800	2500
ジョイジョイキッド	×	3200	1600
真・サムライスピリッツ	16980	14800	9000
ザ・スーパースパイ	×	3800	2200
スラッシュラリー	×	5800	3400
戦国伝承	×	5800	3400
戦国伝承2	×	7800	4600
ソニックウイングス2	20980	14800	9000
ダンクドリーム	12980	9800	2900
痛快ガンガン行進曲	22980	14800	7400
得点王	×	4800	2800
得点王 2	×	5800	3400
トッププレイヤーズゴルフ	×	3800	1900
トップハンター	16980	12800	6400
ナム 1975	×	4800	1400
2020スーパーベースボール	×	3800	1500
ニンジャコンバット	×	4800	2400
ニンジャコマンドー	×	9800	6300
バーニングファイト	×	4800	3100
バカ殿様麻雀漫遊記	×	7800	5000
ビューポイント	×	19800	16800
ファイターズヒストリー	×	6800	3000
ファイヤースープレックス	×	3800	1500
フットボールフレンジー	×	2800	800
フライングパワーディスク	×	14800	7400
ベースボールスターズ	×	3800	2200
ベースボールスターズ2	×	7800	5000
麻雀狂列伝	×	4800	2800
マジシャンロード	×	4800	2400
みなさんのおかげさまです	×	3800	2200
ミューティション・ネイション	×	4800	2800
ミラクルアドベンチャー	7980	6800	2000
ライディングヒーロー	×	6800	3400
ラギ	×	4800	1600
ラストリゾート	×	11800	5000
リーグボウリング	×	5800	3000
龍虎の拳	×	2800	1800
龍虎の拳 2	5980	4800	2800
ロボアーミー	×	3800	1100
ワールドヒーローズ	×	1800	500
ワールドヒーローズ2	×	2800	1400
ワールドヒーローズ2 JET	9980	6800	3400

ネオジオCD

	新品	中古	買取
ASO 2	3480	2800	1100
餓狼伝説	3980	3400	1700
餓狼伝説2	4980	3800	1900
餓狼伝説スペシャル	4980	4400	1000
キングオブモンスターズ2	3980	3800	1500
クロススウォード	3980	2800	1400
キングオブファイターズ94	5980	4400	1600
サムライスピリッツ	3980	3200	800
ジョイジョイキッド	3480	2800	1100
真・サムライスピリッツ	4980	4400	1700
ザ・スーパースパイ	3480	2800	1100
ソニックウイングス2	4980	3800	1900
ダンクドリーム	4480	3200	1600
痛快ガンガン行進曲	4980	3800	1900
得点王 2	5980	4800	2400
トッププレイヤーズゴルフ	3980	2800	1100
トップハンター	5480	3800	1500
ナム 1975	3480	2800	1400
ニンジャコンバット	3980	2800	1100
ニンジャコマンドー	3980	2800	1100
バーニングファイト	3480	2800	1400
ファイターズヒストリー	4980	3800	1900
フットボールフレンジー	3980	3400	1700
フライングパワーディスク	4480	3200	1600
ベースボールスターズ2	3980	3800	1900
麻雀狂列伝	3480	2800	1100
マジシャンロード	3980	2800	1100
ラギ	3980	2800	1400
ラストリゾート	4480	3800	1500
ラリーチェイス	3980	2800	1400
リーグボウリング	3980	2800	1400
龍虎の拳	4480	3400	1300
龍虎の拳 2	4980	4400	1700
ワールドヒーローズ2 JET	5980	3800	1900

本体&周辺機器

	新品	中古	買取
メモリーカード	2980	2400	200
コントローラー	5480	3800	1500
麻雀コントローラー	×	3800	1900
FスティックNEO 2	5980	3800	1500
AVコード	1200	1000	100
RFコンバーター	2600	1800	100
RGBケーブル	2200	2000	100
ACアダプター	3480	2800	100
XNEO-RGB/S	6980	4800	2400
NC用コントローラー	1800	1600	800
NC用コントローラープロ	3900	3200	2000
NC用ACアダプター	3480	2800	1400
NC用ステレオAVケーブル	1200	1000	500
ネオジオ本体	22980	14800	高額
ネオジオCD本体	TEL	TEL	高額

アーケード基板 販売(中古)&買取

	中古	買取
R-TYPE	16000	12000
R-TYPE2	15000	10500
R-TYPE LEO	15000	11200
アイドル雀士スーチーパイ2	TEL	50000
悪魔城ドラキュラ	58000	50000
アテナ	18000	15000
アルゴスの戦士	18000	13500
アンダーカバーコップス	28000	20000
イーアルカンフー	18000	10800
イシターの復活	98000	90000
1941	58000	46400
1943	15000	11200
ヴァンパイア	78000	高額
Vファイブ	16000	12000
ウルフファング	35000	31500
エイリアンVSプレデター	68000	34000
エイリアンシンドローム	28000	14000
ASO	15000	11200
A-JAX	20000	15000
エグゼドエグゼス	32000	20000
Xメン(カプコン)	TEL	高額
エドワードランディー	42000	31500
エリア88	72000	54000
黄金の城	32000	19200
大江戸ファイト	35000	14000
ガイアポリス	20000	14000
カイザーナックル	35000	22700
海底大戦争	40000	28000
ガンフロンティア	32000	22000
キャディラックス	28000	18200
キャプテンコマンドー	20000	14000
ギャプラス	24000	15600
究極戦隊ダダンダーン	42000	21000
グラディウス2	25000	20000
グラディウス3	22000	16000
源平討魔伝	24000	18000
豪血寺一族	12000	8400
豪血寺一族2	68000	37400
ゴールデンアックス2	35000	22700
極上パロディウス	68000	36000
ゴズモギャングザビデオ	32000	12800
サイコソルジャー	78000	70000
最後の忍道	14000	9800
ザ・グレイトラグタイムショー	32000	22400
サラマンダ	28000	24000
サンダークロス2	18000	12600
ジェミニウイング	14000	9800
疾風魔法大作戦	78000	46800
シャドーフォース	10000	4000
スーパーリアル麻雀P2	14000	7000
スーパーリアル麻雀P3	28000	22000
スーパーリアル麻雀P4	58000	43500
スーパーリアル麻雀P5	TEL	80000
スーパーマッスルボマー	68000	30000
スカイキッド	35000	26200
スターフォース	24000	18000
ストライダー飛竜	58000	40000
スト2ダッシュターボ	10000	5000
スーパースト2	28000	20000
スーパースト2X	58000	40000
スパルタンX	12000	7200
スプラッターハウス	30000	22500
スラップファイト	15000	7500
セーラーウォーズ	28000	16800
ゼクセクス	18000	15000
ゼビウス	24000	18000
戦国エース	25000	17500
戦場の狼	12000	7200
ダークシール2	8000	5600
大魔界村	42000	31500
タオ体道	12000	6000
闘いの挽歌	22000	15400
達人王	15000	10500
ダライアス外伝	68000	40800
ダンジョンズ&ドラゴンズ	48000	28800
ツインイーグル2	48000	19200
ディグダグ	38000	30000
ディグダグ2	68000	45000
ティンクルピット	18000	9000
出たなツインビー	12000	7200
天地を喰らう	32000	20800
天地を喰らう2	25000	16200
闘神ブレイザーズ	4000	1600
ドギューン	10000	6500
トライゴン	15000	10500
ドラゴンボールZ	18000	10000
ドラゴンボールZ 2	48000	24000
ドラゴンスピリット	45000	38200
ドラゴンバスター	50000	38500
ドラゴンセイバー	38000	15200
ドルアーガの塔	78000	65000
ナイツオブザラウンド	16000	10400
忍者くん阿修羅の章	16000	12000
ネビュラスレイ	25000	15000
バース	25000	17500
ハイパーデュエル	25000	10000
爆突機銃艇	30000	19500
バツグン	48000	36000
ハットトリックヒーロー93	25000	7500
バニッシャー	32000	20800
バブルボブル	36000	27000
パラデューク	30000	24000
パロディウスだ!	12000	6000
パワードギア	85000	50000
美少女戦士セーラームーン	TEL	90000
F/A	18000	13500
ファイナルファイト	10000	6500
ファンタジーゾーン	15000	11200
フェリオス	65000	45000
富士山バスター	8000	4800
ぶたさん	32000	20800
ぷよぷよ	激安	9600
ボスコニアン	48000	40800
ボナンザブラザーズ	15000	7500
マーベルランド	34000	13600
魔界村	16000	11200
マジックソード	25000	10000
マジンガーZ	48000	19200
マッスルボマー	20000	13000
魔法大作戦	28000	18200
未来忍者	32000	16000
メジャータイトル2	18000	7200
メタモルフィックフォース	32000	20800
メタルブラック	42000	36500
USネイビー	28000	14000
雷電 2	42000	27300
雷電DX	48000	33600
ライトブリンガー	42000	31500
ライフフォース	30000	25500
リブルラブル	35000	21000
レイフォース	65000	50000
ワルキューレの伝説	75000	60000
ワンダーモモ	78000	31200
ワンダー3	38000	28500
MV-1F	28000	11200
シグマAV3000	21800	13000
シグマ6000ターボ	12800	8000
ベガ9000DX	29800	12000
パナカスタム	18800	7500
パナツイン	19800	8000
コンボAV	19800	10000

新品・各種コントロールBOXも扱っています

買取 交換の申込方法(注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日~7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も同じ)は買取金額は下がります。(約20%~50%買取金額が下がります)



〒431-31 静岡県浜松市笠井町32-1 **エマーソン** 年中無休 通販部係

※「エマーソン通信」の定期購読(月1回)希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい(年3,000円)

☎053-433-9900 受付時間AM11:00~PM8:00
FAX053-434-9711 FAXでも受付ています 現金書留でも受付ています

高価買取します ※コミック本に限り50冊以上は着払いでOKです
コミック本 1冊 50円 ミュージックCD 300~1,500円

買取申込書	ゲーメスト 2/28号	氏名	(フリガナ) 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ) 印
	住所 〒 (フリガナ)						電話番号	- -

買取り実績NO.1のアイ・ツーがあなたのパソコンハード&ソフト

高額買取りいたします!

あなたはいくつ持っていますか?使わなくなったハード&ソフトは持っていても仕方ないですヨ/
アイ・ツーがリサイクル運動の一環として、あなたのハード&ソフトを高く買います/ご利用下さい。

買いたい 大阪 06-632-0012 東京 03-5295-1198

売りたい 大阪 06-647-1412 東京 03-3258-1198

(大阪)〒542 大阪市中央区難波千日前115-18 (東京)〒101 東京都千代田区外神田3-8-17

ご購入システム

- まず、お電話にて、在庫をご確認下さい。
- ご希望の商品がございましたら、お支払い方法をお選び下さい。

代金着払い配達　お近くの銀行よりお振込
郵便局より現金書留払い　郵便局よりお振込

※お申し込みは電話1本/
18歳未満の方は、保護者の方がお申し込み下さい。
別途実費送料、手数料が必要です。

★必ず事前にお名前、ご住所、お電話番号をお知らせ下さい。

ご注意

※この広告の価格は、各店の在庫限定となっておりますので、必ずお電話で在庫の確認をお願いします。事前にご確認なくご送金された場合は、送金手数料お客様負担にて、ご返金させて頂きます。
※この広告の商品は、すべて中古品です。商品によっては、箱や説明書が多少汚損されているものもありますので、あらかじめご了承下さい。なお、お申し込み後のキャンセルはできませんので、ご注意下さい。
※在庫限りの特別価格となっておりますので、万一品切れの場合はご容赦下さい。
※ご注文の商品が動かない場合は、まずお電話ください。商品到着後一週間以内の不良については、無料で修理いたします。動作不良の場合のご返金はいたしておりませんので、ご了承下さい。

今月のおすすめ中古品 (早い者勝ち) 激安販売

★在庫かぎりの特価です// ここに載っていないものでも、おさがしのものがあれば、お気軽にTel下さい。

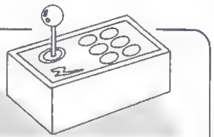
	品名	販売金額
ネオ・ジオ	NeoGeo本体	¥15,500
	ザ・キングオブファイターズ'94	¥19,800
	龍虎の拳2	¥6,800
	龍虎の拳	¥3,980
	餓狼伝説スペシャル	¥5,980
	餓狼伝説2	¥2,280
	餓狼伝説	¥3,980

	品名	販売金額
ネオ・ジオ	ワールドヒーローズ	¥2,980
	ワールドヒーローズ2JET	¥9,980
	ファイターズヒストリーダイナマイト	¥9,980
	トップハンター	¥13,800
	サムライスピリッツ	¥6,980
	得点王2	¥6,980
	ラストリゾート	¥12,800

	品名	販売金額
ネオ・ジオ	ミラクルアドベンチャー	¥4,980
	麻雀狂列伝	¥5,980
	キングオブモンスターズ2	¥3,980
	マジシャンロード	¥3,980
	ミューティションネイション	¥3,980
	ライディングヒーロー	¥3,980
	トッププレイヤーズゴルフ	¥3,980

	品名	販売金額
スーパーファミコン	スーパーファミコン本体	¥11,800
	ファイナルファンタジー6	¥3,580
	Jリーグエキサイトステージ'94	¥3,980
	ゼロヨンチャンプRR	¥5,280
	ドラゴンクエストI・II	¥3,580
	ロマンシングサガII	¥2,580
	他	

本格的!ゲームセンター仕様

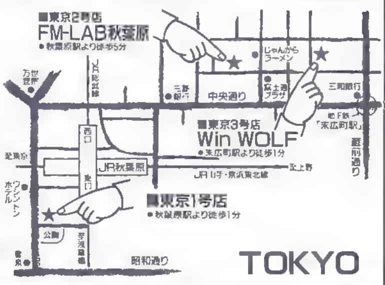


スーパーファミコン用コントローラー	1人用	¥10,980
	2人用	¥19,800
Neo Geo用コントローラー	1人用	¥9,980
	2人用	¥17,800
スーファミ・Neo Geo用コントローラー	1人用	¥13,800
	2人用	¥21,800

NeoGeo・(ソニー)プレイステーション・セガ・サターン高額買取り中!

◎この広告以外にも、多数高額買取り、激安販売いたしております。お電話くださいい!!





アイ・ツー買取り&下取りシステム

●迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2~3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。
(所要日数1~2日)
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

●高く売るには
1 箱、説明書をそろえよう/
2 付属品(おまけ、ポスター、ハガキ等)をそろえよう/
3 汚れがある場合はきれいにしてから送ろう/
4 迷わず早めにアイ・ツーへ送ろう/売りたい時が一番高く売れる時。高額買い取りのアイ・ツーへ送れば早くて確実/安心です。

●マイナスポイント例
箱の汚れ(シールのあと、ホコリ等)
説明書の汚れ(シミ、らくがき等) 箱の破損
説明書の破損(破れ、折り曲げ等)

※ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
※パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。

大阪・東京買取りセンターの買取り価格は違う場合がありますので、確認された方で発送して下さい。

- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。
無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。

今月の超高額買取品

この買取金額は12月10日現在のものです。買取金額は変動いたしますので、お電話にてご確認下さい。

品名	買取り金額
プレイステーション	超高額買取り
セガ サターン	超高額買取り
ネオジオCD(初回限定版)	超高額買取り
ネオジオCD(トップローディング)	¥30,000
ネオジオ	¥10,000
スーパーファミコン	¥8,000
3DO-REAL	¥20,000
PC-FX	超高額買取り
PC-エンジンDUO-RX	¥12,000

品名	買取り金額
●スーパーファミコン	
真女神転生 if	¥4,000
モータルコンバットII	¥3,500
かまいたちの夜	¥4,500
デモンズブレイゾン	¥4,000
ライブアライブ	¥3,800
首都高バトル'94	¥4,800
ゼロヨンチャンプRR	¥3,800
スーパードンキーコング	¥5,000
ダービースタリオンII	高額買取り
極上パロディウス	¥4,000
ブレスオブファイア2	¥4,800
スーパー桃太郎電鉄III	¥4,500
スーパーファイヤプロレスリングスペシャル	¥5,000
ダービースタリオン3	高額買取り
がんばれゴエモン3	¥3,000
ワギャンパラダイス	¥3,500
パチンコ物語2~名古屋シャチホコの帝王~	高額買取り
バックインタイム	高額買取り
MX MEN	高額買取り
美少女戦士セーラームーンS	¥4,500
●NeoGeo	
真サムライスピリッツ	¥15,000
キングオブファイターズ'94	¥13,000
キングオブファイターズ'94(CD)	¥2,500
ソニックウイングス2	¥10,000
痛快GANGAN行進曲	¥10,000

品名	買取り金額
真サムライスピリッツ(CD)	¥3,800
サムライスピリッツ(CD)	¥2,500
龍虎の拳2(CD)	¥2,500
餓狼伝説スペシャル(CD)	¥2,500
●3DO	
スーパーストリートファイターIIX	¥3,500
ウイニングポスト	¥5,000
信長の野望覇王伝	¥4,000
アローンインザダーク	¥4,000
Jリーグヴァーチャルスタジアム	¥4,000
ワイアラエの奇蹟	¥4,500
ノバストーム	¥3,800
マーフィーだよ全員集合	¥2,500
ショックウェーヴ	¥3,000
ロードラッシュ	¥3,000
●プレイステーション	
闘神伝	高額買取り
コズミックレース	高額買取り
SPACE GRIFFON VF-9	高額買取り
キリーク・ザ・ブラッド	高額買取り
MYST	高額買取り
VICTORY ZONE	高額買取り
雷電プロジェクト	高額買取り
サイバースレッド	高額買取り

PCエンジン・メガドライブ他、この広告に載っていないものも、高く買います/

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

来店レンタル可
ローン取扱

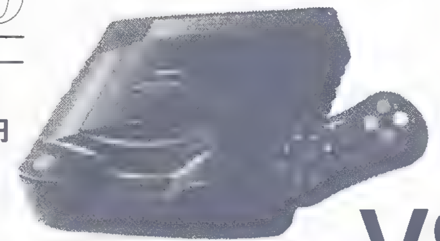
通信販売 NEO·GEO 専科

会員募集中
フリーダイヤルOK

NEO·GEO CD

アーケードクオリティ・ゲームマシン「ネオジオCD」

定価 49,800円
⇩
TEL



VS

SEGA SATURN



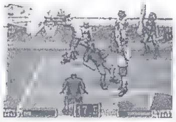
サービス!!
セガサターンは送料無料!!

定価 44,800円 ➡ TEL!

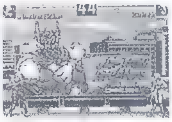
バーチャファイター	¥7,980
Wonchai Connection	¥6,980
TAMA	¥5,220
麻雀悟空天笠	¥5,220

好評予約受付中 ロ及び◎受付中


ダブルドラゴン


ダンクドリーム


GALAXY FIGHT


超人学園ゴーガイザー

?
風雲目次録

ネオジオCD オール25%OFF以上にて受付中!!

◎ソニックウイングス2	¥6,800➡	¥5,100	◎GANGAN行進曲	¥6,800➡	¥5,100
◎マジシャンロード	¥4,800➡	¥3,600	◎クロススウォード	¥4,800➡	¥3,600
◎ニンジャコマンドー	¥4,800➡	¥3,600	◎ワールドヒーローズ2JET	¥6,800➡	¥5,100
◎ラリーチェイス	¥4,800➡	¥3,600	◎ゴーストパイロット	¥ 未定➡	未定

激安キャンペーン

新品・(税・送料500円)

ロ ネオジオ本体	¥22,800
ロ 龍虎の拳2	¥ 7,800
ロ ワールドヒーローズ2JET	¥ 9,800

業界初 コンピューター受注システム

24時間電話受付

24時間お好きな時にご注文ができます。又、特価案内や新作情報、必殺板コーナーなんかもあって…どんどんご利用おまちしてます。又、MX-1のみの特価もあるよ!

MX-1 (コンピューター受注システム)専用
0587-92-0086

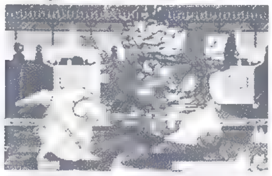
NEO·GEO初心者の方へ 超特価中古ロソフト

ロ 餓狼伝説2	¥1,980
ロ 餓狼伝説SP	¥4,980
ロ ワールドヒーローズ2	¥4,980
ロ ワールドヒーローズ2JET	¥7,800
ロ 龍虎の拳2	¥5,980
ロ サムライスピリッツ	¥7,800

(注)中古ソフト品切れの場合には新品を中古価格にてサービス出荷。
★ 表示価格よりさらに安くなる場合もあります。

ロマークはロムカートリッジ ◎マークはCD-ROM

SAMURAI SPIRITS™



真侍魂ROMお買い上げの方から抽選で3名様に30,000円の商品券をプレゼント!!

ロ 定価29,800円→TEL特価
◎ 定価 8,800円→6,600円

FIGHTERS'94™



ロ 定価29,800円→22,801円
◎ 定価 7,800円→ 5,800円

新作発売日着
送料 ロ 500円
◎ 1,000円

〒480-01 愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の料金着払システム

来店レンタル可
ローン取扱

通信販売 **SEGA SATURN** 専科

会員募集中
フリーダイヤルOK

SEGA SATURN
セガサターン

㊟本体にコントローラは1本同梱

定価 44,800円

⇩

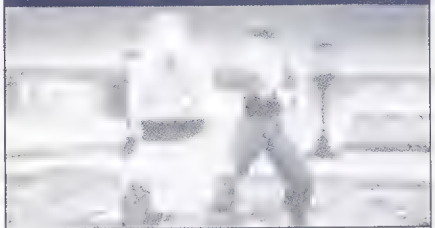
TEL



SEGA　SATURN

好評予約受付中

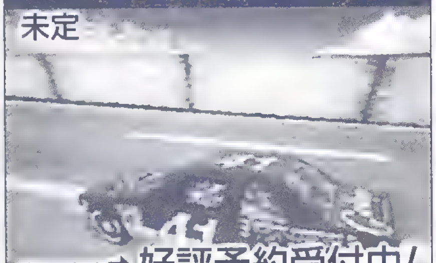
バーチャファイター



定価8,800円 ➡ 7,980円

セガサターン ソフト 送料無料 サービス中

デイトナUSA



未定

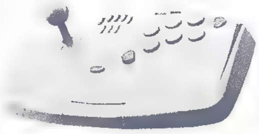
定価未定➡ 好評予約受付中!

セガサターンCD10%割引にて予約受付中!!

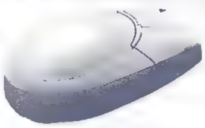
発売日	タイトル	定価	売価	発売日	タイトル	定価	売価
11/22	Wanchai Connection	7,800円	6,980円	12/9	クロックワークナイト	4,800円	4,320円
11/22	TAMA	5,800円	5,220円	12/9	GOTHA	7,800円	6,980円
11/22	麻雀悟空天竺	5,800円	5,220円	未定	MYST	未定	未定
12/2	真説・夢見館	7,800円	6,980円	未定	新・忍伝	未定	未定
12/2	ゲイルレーサー	6,800円	6,120円	未定	RACE DRIVIN'	未定	未定

タイトル	定価	価格
パワーメモリー	4,800円	4,280円
セガサターンステレオAV	2,000円	1,800円
セガサターンモノラルAV	2,000円	1,800円
セガサターンS端子ケーブル	2,000円	1,800円
セガサターンRFユニット	2,000円	1,800円

周辺機器



バーチャスティック
定価 4,800円➡



シャトルマウス
定価 3,000円➡



マルチターミナル6
定価 3,800円➡

3DO・レーザーアクティブ・ネオジオCD・FMタウンズ2も受付中

新作発売日着
セガサターンソフト
送料無料サービス中

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第22回

天使万歳ふたたび

文・四コママンガ
佐竹雅昭

最近のアニメは難しすぎる、もっと簡単でいいんじゃないかと思う。アニメの内容を現実に近づける必要ってあるんだろうか？勧善懲悪じゃないアニメなんて、正しくないよ。ねぇ王子、そう思いませんか？（神奈川県　タムタム帰ってきて君）

（愛知県　尾関秀誉くん）



ヒーローとは

有り難いことに、最近ではマンガ評論の仕事も増えてきた。

「サイボーグ009」が新しく文庫化されたのだが、この第4巻の解説をじつは私がやっているのだ。

我ながら、あのサイボーグ009に関われるとは夢にも思わなかった。

特にサイボーグ009のアニメは大好きで、いつも欠かさず観ていたものだ。

この物語にはタイトルどおり9人のサイボーグ戦士が登場し、各々が様々な特殊能力を持っている。

9人といえば野球のチームと同じだが、サイボーグ009においてもチームプレイは大切であった。

単独のヒーローものとは違って、毎回、主人公が変わるのも強弱があって面白かった。

その後、複数もののヒーローが現れてきた。

ゴレンジャーシリーズや、トリプルファイター等々。

ウルトラマンや仮面ライダーにしても、単独系のようだが、じつはウルトラ兄弟としての活躍や、仮面ライダーシリーズ勢揃いでのアクションシーンなどがあった。

また、ヒーローものには必ず強弱をつけなければならないお約束もあった。

それは何かといえば、ヒーローと姿形はそっくりだが、悪者という設定だ。

ウルトラマンの場合はザラブ星人がウルトラマンに化けたり、ウルトラセブンのときは、にせウルトラセブンが登場した。

仮面ライダーもそうである。マフラーの色が黄色や白色の悪者ライダーが登場していた。

このような現象を我流の心理学で分析すると、人には善悪の心が同時に宿るということに気がついた。

正義の味方がいつも同じであったら、少しずつ飽きてしまい、姿形は同じなのだが、その偽物が悪いことをしてくれると逆にホッとしてしまう。

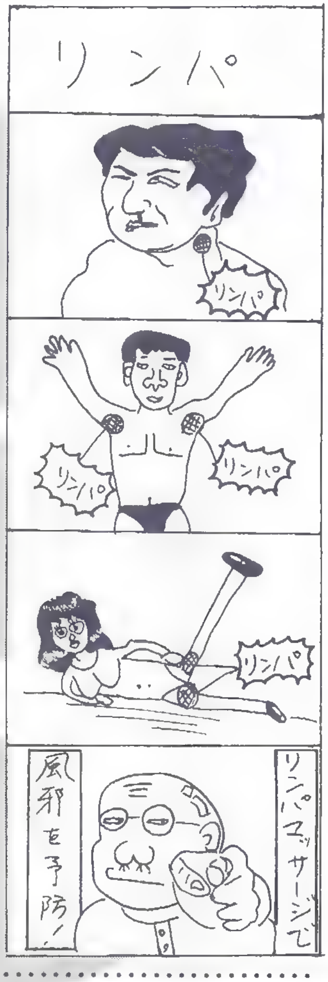
ヒーロー論を語り始めると長くなってしまうので簡単に言うと、ヒーローは複数でどこかに欠点があるほうがいい。

いつもいつもワンパターンで勝ちつづけていると、観ているほうも刺激が少なくなる。

サイボーグ009でも、どこか故障しながら相手を倒したり、仮面ライダーに至っては、一度敗れた相手に新しい必殺技を身につけた後、再度挑んでいった。

そんな姿にこそ我々は感動し、胸を熱くするのだ。

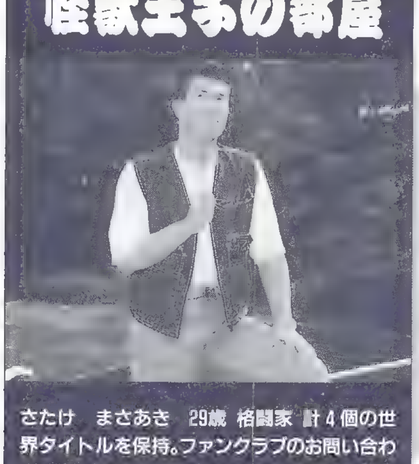
サイボーグ009の話から、私流のヒーロー論にまで展開してしまい、何のことか分からなくなったけれど、機会があったらさらに詳しくヒーロー論を分析してみたいと思う。



痛快ポエム

「ビート・アップ」
クアラルンプールで泳ぎましょう
モータープールで泳ぎましょう
プードル犬は泳げません
カップヌードルパクパクパク
シガラキ焼でフリスビー
今は亡き歌手プレスリー
ゲームセンターでツインビー
もう一つおまけにブルース・リー
アチョー
by シャームさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　29歳 格闘家 計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

お便り募集中!!!

(天)八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社(天)係。

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



受験生の皆々！ツヒにジャジメント・デイが眼前に追ってきたぞう。とりあえず、今が正念場らしーから、輝く未来の偽にがんばろーな。私もがんばる。

（虚弱だーぜ～・田渕健康）



⬆（神奈川県　橘昂哉さん㊫①）
∴冬の出口は、もうすぐそこ。新しい朝が、光と共に輝きだす。

今月の一発

目指すは家元・ぷよの星!

☆とんでもないことになってしまった。ほかでもない、「ぷよぷよ」をめぐる最近の業界の動きが、である。

「全日本ぷよ協会（笑）」かぁ！

というのも、この俺は今まで「パズルゲームやらん人」だったわけである。

「ぷよぷよォ～？そんなモンゲーセンにくるカップルどもにやらせときゃええの！ゲーマーならSTGで勝負せんかい！」という、ひがみ度大爆発の考えでいた。

そこへきて、このニュース。俺は焦った。やべぇ！このまいくと、たとえVF2とかストⅡXX（笑）とかで10人抜きとかやってみたところであいつぷよで5連鎖もできないらしいぜ』『力押しなゲーマーはいやね』などと陰口を叩かれることにもなりかねん！

ましてや、段位認定など！

「なんや、諸江（偽名）まだぷよ6段なんか。俺は2段やで～」などという、嘗われなき嘲笑の的になってしまうかも知れん！このままではあまりにヤバすぎるのでは！

脳内大震災になっているところで、自称「ぷよ3級」の友人Aを連れてゲーセンへ向かった。

そこには、いつも目につく「ぷよぷよ」の隣に、黄色い「新製品」のフダとともに「ぷよぷよ通」があったが、どうも何か様子が違う。近づいてみて驚愕した。

「はッ！これは対戦台！あまつさえ反転してやがるッッ！」

これは本格的にマズい。もし、ストⅡとかサムスピみたいにぷよの対戦が流行りだしたらマジでヤバいぞ！これは急がねば！

ということで、慌てず焦らず（十分焦っているがな）ぷよの練習モードを始めた。A曰く、「やっとその気になりやがったな」（←いや、その気になったのではなく、ならされたのだが）。

…結果は1面で死亡。今どきそこらへんのガキどももかまされないような結果である。STG畑の俺に、連鎖などというまだるっこしいことは向いていないのか!?が、そんなことを言っているヒマはない。

愕然とする俺に、Aが一言。

「ダメだこりゃ」

ムキー！マズいぞ！このままでは嘲笑と（以下略）！

「お手本みせろ！」

と言って見物するAのプレイは7連！5連鎖！「なんだこりゃあ！」と問うと「これぐらい普通だぜ」という返答が。ということはみんな…。

ううう、シューターはここまで迫害されなくちゃいけねぇのかよ！（知るか）

とりあえず、今は3連鎖を目指して頑張ってる。が…間に合うのかどうかなど、神も知ったこっちゃないのである。

…待てよ、これって「ハマった」とか言うんじゃねェか？うわー！

（熊本県　MC瀧川君㊤㊫）

★1月15日のマスターズ大会をもって、本当に設立されてしまった「ぷよ協会」！やってくれるぜコンパイル。

こういった精力的な活動は、どんどんやってほしいねぇ。実際に行動することによって、情熱をかけてゲーム業界を育てる！口先だけの輩とは違った崇高な志だなあ。見習えよ渕健（うっ！自分で言うな）。

がぶりよりゲーマー人生



最新『ミユキ』事情

☆皆さんは「ファイトフィーバー」というゲームをご存じでしょうか？「世界最強は誰なのか？」というテーマのもと、各国の強者が火花を散らす格闘ゲーム。

その謳い文句は『テコンドーで燃え上がれ』。そう、テコンドー格闘なのです。

腹で回転する男もテコンドーなら、手の伸びるジジイもテコンドー。もちろん手から火の玉が出てもテコンドー。

某キ○もびっくりのテコンドーぶりは、我々のハートをがっちり捕らえ、その素晴らしい世界には我ら一同目眩すら覚えたものです。

何を隠そうこのゲーム、生まれは韓国でもれっきとした100メガショックのネオジオ格闘。納得です。

さて、そんなある日のこと、同ネオジオに、ある対戦格闘ゲームが登場しました。名は真・侍魂。新しもの好きの僕はご多分に漏れず、ほかの常連たちといっしょにとりあえずプレイしてみました。

この手のゲームに対し感じがちな不平不満を漏らしながらも、とりあえず回数を重ねる日々のうちに、常連の誰かがこう漏らしました。

「ミユキ(『ユ』にアクセントがある)…」

その言葉は何に対して発せられたのか？どうも、チャムチャムなる小娘に対してのようです。

そう言われて、僕の頭にも閃くものがありました。すなわち、

「これは「ミユキ」だ！」

『ファイトフィーバー』を知る人は、もうおわかりでしょう。チャムチャムの飛びひっかきは、みる者にファイトフィーバーの「ミユキ」(ユを強調)」を思い出させずにはおかなかったのです。

それほどまでに、あのゲームは我々の心に深く浸透していたのです。(涙……)

その日から、我々の間ではチャムチャムという小娘の呼び名は禁じられ、「ミユキ(ユにポイント)」で統一されることになったのです。

残念ながら、今「ファイトフィーバー」はなくなってしまいました。とある事情で引き取られてしまったそうです。

あのゲームを忘れないためにも、一人の小娘に想いを託して、我々は叫ぶのです。

「ミーユーキ」(ユを強調)！」

追伸・ファイトフィーバーのCDの入手法がわかる方、情報ください。

（岡山県　KAG三厳君Ⓑ）

★ファイトフィーバー…それは禁断の蜜ゲー。全国でも見た人は少ないのでは？私もAOUショーでプレイしたっきり。あれは魂の洗濯になった。で、どーしてもファイトフィーバーのミユキが見たい、気になってソウル行きのチケットを買っちまいそーだってなせっかちなチミに朗報。メスト11 3号の185ページを見よ。これぞテコンドー。

バブルな奴らが帰って来た！

☆「バブルシンフォニー」が今心に引っ掛かるゲーム。やり込むかやり込まざるべきか…。久々にスパスパ死ぬゲームだ。それはあたかもFC版スペランカーの主人公のよう。

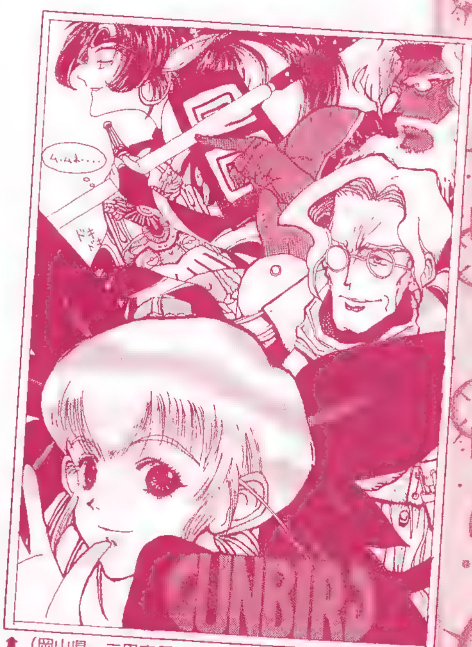
しかし敵キャラがかわいいのなんの…。カラーの設定資料を載せてほしい。

でもよく死ぬよなバブルンたち。笑っちゃうほどよく死ぬ。チマチマ動くアクション



⬆（香川県　アドンXさん㉒）
☆中身が気になるの。タン先生？

某ゲーセンで、金髪の外人のおネエーサンがバーチャコップをやっていたよ。腕前もよく、ビシッと決まっていてカッコよかったなあ。日本人じゃああはいかない。
（愛媛県　万能文化君Ⓓ）



⬆（岡山県　二田充正君㉟）
☆怒濤の超個性軍団〜。愛しい奴らだ。



➡（神奈川県　朝倉純壱君③）
☆この細腕で、野郎共をバキバキ吹っ飛ばすサマは痛快だー。



➡（大阪府　おかゆさん④）
・サカナビトさんはヒソカにポイント高い。ぷよのキャラは皆味があってよいヨイのよ。

君の地球が狙われてるぞ
つっこみ三昧

ゲームは本当に久しぶりですな。だからすぐ昇天。インカム高いよきっと。私も結構貢いでいますぞなもし。
　こんな変な文体になるほど変わり果てたバブルボブルの続編ゲー。でもサービスてんこもりで、昔みたキャラがうじゃらもじゃら出てこられた日にゃーついついやめられなくなってコンティニューしてしまうー！
　トレミーがメチャかわいくて…竹井床さんも大喜び!?チョコチョコっと歩いてあのピャッと飛び上がってヒョヨンとあのビームを撃つあの姿…けなげだねぇ。(涙やられるほうはたまらんがな)
　大味になった、と言うんでしょうかねぇコレは。FC版「バブルボブル2」で、ため撃ちとかウインドバブルなどによる「よくもこんな要素くっつけやがったな！」という憤りを覚え、そしてついに「ま、いーや」というあきらめ(ウダウダいっても始まンないもんな)の境地にいたっておけて、本当によかった」
　そうでなければ、私はシンフォニーには馴染めなかったであろう。真サムもX-MENもチョットだけかじっておいて、私はバブルシンフォニーをやりましょうか。
(大阪府　ノートゥング君©)
★シンプルさがウリだった前作に比べて、格段に(?)チマッこくなったシンフォニー。ちょっとした息抜きにやってもいい…はずはなく、本腰入れてやらないとダメだ少年よ。ちなみに音はむーちゃんの歌声なみによい。

新春新企画(SSK)『大紹介！僕のアチシの街角ゲーセン』

　趣旨はこうだ！君の街の一風変わったゲーセンを紹介してくれ！以上。
　…最近はアミューズメントセンター化の波が押し寄せて、どこのゲーセンも明るく洒落た遊戯スポットに変わりました。それはそれでヨイとして、どこの店もなんとなく似たり寄ったりな感じで、店自体に個性が感じられなくなってきたのもまた事実。
　そこでだ！君たちの街にある個性的なゲーセンの情報を、アイランドまで送ってはくれまいか。「オレの通うゲーセンはココが凄い！」「まろの治むるゲーセンはそこいらの店と一味ちがうぞよ」的な魂のアピールを込めて、どんどん送ってくれ。
　アピールポイントとして、

1. どこがどのように凄いのか、簡潔に綴る。
2. レゲーゲーセン系の情報はレゲーの魂欄まで。
3. 簡単な地図をつけてくれるとうれぴいな。
4. 国外のゲーセンも可。できれば投稿は日本語で。
5. 店の写真とかも送ってくれちゃって結構。ただし写真撮影などは店側の許可をいただくこと。
6. ゲーセンの店舗の規模は問わず。駄菓子屋クラスから白色大彗星クラスまで、何でもきやがって結構。

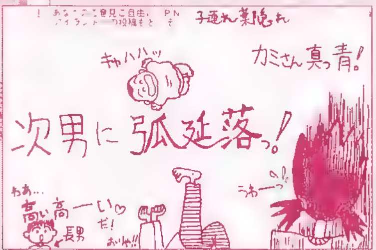
　ハガキの数次第では、レゲーの魂みたいに独立コーナーにしたいと目論でおる。
　チミの街に屹立する、イカしたゲーセンをどんどん紹介してねん。



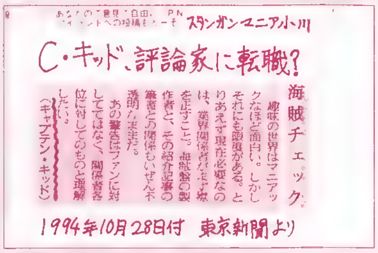
⬆(大阪府　KEI・KEI君⑤)
☆どーやらバーガータイム。ママー怖いィ!!



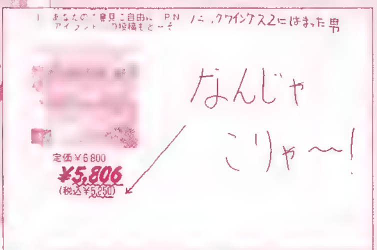
⬆軽くどツくだけで吹っ飛ぶもんなぁ。⑥



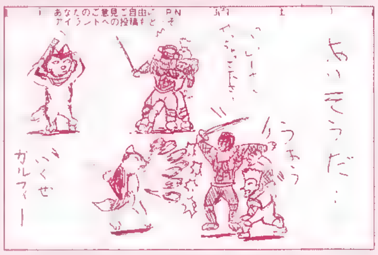
⬆お父さん危険です。⑦



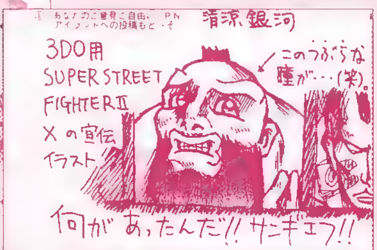
⬆細かく稼いでるなー。⑧



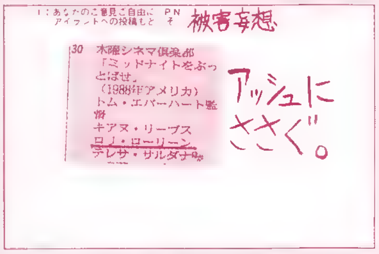
⬆謎が謎を呼び結局誤植。⑨



⬆もうどっちが主でどっちが従やら。⑩



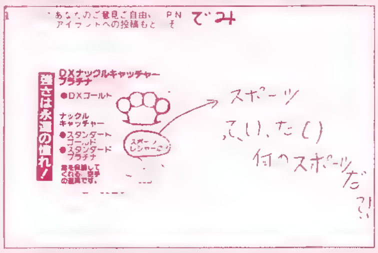
⬆パチモンか？⑪



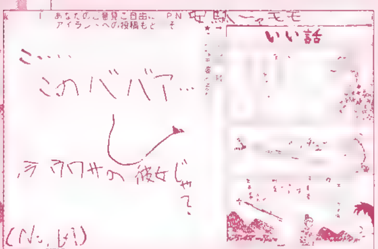
⬆うっ、しもでん大喜びかも。⑫



⬆女子高生まで…ううっ。⑬



⬆その下のレジャーって何よ？⑭



⬆ついに知ってしまったか。
実は去年から気付いとったのよ。⑮



⬆実はヒソカに才女だったのかも。⑯

燃えよ青春!!



魂の再会・奴は帰ってきた

☆バーチャファイター2は凄い。初めて見たとき、ゲーセンの奥で誰かがケンカしているのかと思いましたよ。

もう一つ驚いたところ。英訳するとサプライズアタック（byコナミ）した点は、そのバーチャ台は、3日前まで豪血寺一族2だったということです。

ところで、幾度となく逢瀬を交わした豪2が消えた。アルファ電子製作のファミコンソフトSTEDのデータが消えたぐらいのショックでした。

いきつけのゲーセンから好きなゲームが去っていくのはゲームオーバーよりも悲しい。ハゲタカがつつきにくるスペイン人骨の気持ちです。

まあ楽しむ時間があるのなら、悲しむ時間があってもいいわけで、豪2よ今はたださよなら。

…と書いていたら、何と豪2が我らのゲーセンに復活した！おまえ帰ってきたのかよ！豪2…「おまえ」って呼んでもいいかな？早速千滋で屁ーこくぞ。くっ、始業のベルが鳴ったか！ここはひとまず学業に専念しよう（ここがゲーマーとして大きくなれないところだな。真のゲーマーには時間の概念はない）。

さあやるぞ！クキィーいきなり50円が飲み込まれたっ。しかしこんなことでは私の豪2への情熱はおろかスーパー鮮魚売り場でよく売れているマグロくんエンドレステープも止めることはできん！

自分で屁ぐり殺しておいて（造語）何だかいつ見てもお種の最後は涙を誘うなあ。

次はお梅さんを使用だ。なぜ私のお梅はお種に勝てないんだ!?恥ずかしいけどコンテイニュー！

飲み込まれた。

あと6秒だよ！千円札しかないよ！徒競走には自信がないよ！千円札が一発で両替機に入る、間に合うか？そのボタンはメダルゲームをやらない私にとって自爆のそれに等しかった。

再会の嬉しさがお札と共に崩れた。吐き出されるメダルの轟音と、「両替と間違えても返金しませんので注意してください」の貼り紙が、スカルジャベリンの如く追い打ちをかけた。

ちゃーちゃららちゃーちゃー…ネームはAAでいいや、もう。

「すみません、お金入れてもゲームできなかったんですけど」

「どうぞ、できますよ、お客さん」

でも私の愛したお梅はもういないんだ！殴れよ！殴り返してみろよ、武！守がなぁ最後になんて言ったか聞かせてやるよ！…クレジット3!?

「サービスです」

すごく星がきれい。そんなこんなで一喜一憂。

（東京都　福田雄一郎君Ⓕ）

★なんか壊れぎみだなあ。テレビ見ながら書くから。

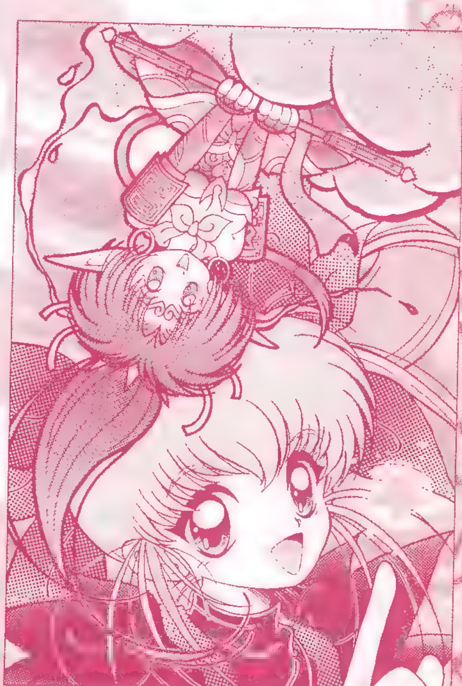
しかしコンチの両替はマジで焦る。そこで私の体験談を語ろう。…それは私が初めてPⅡでラス前までいったときのこと（中略）まずっ！（中略）小銭ない（中略）速攻両替！（中略）むをっ－振り向けば台に見知らぬオヤジが座ってるし（涙）。



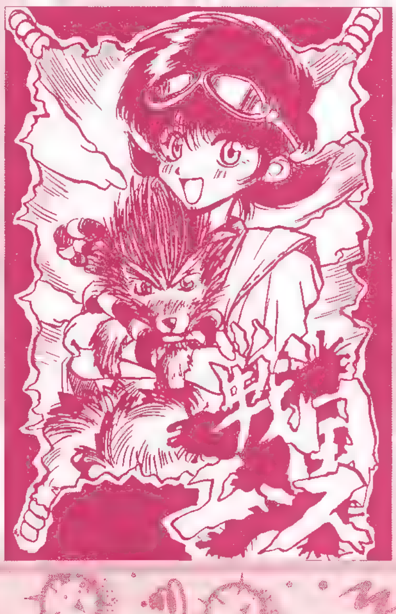
➡（埼玉県　石の兄き君⑱）
メカものだ!!むーう。トリックショッター。

政治経済のテストで「NGOを略語を使わずに書け」という問題があったが、うちのクラスの36人中22人（女子６人）がNEO・GEOと答えた。

（埼玉県　燃え太郎君Ⓔ）



⬆（大阪府　どらごんてーる君⑰）
性格は好対照のフタリ。…体型も。



➡（東京都　むささびむさし君⑲）
☆彩京の記念すべき一発目。これからもシューター魂の灯を消さぬようにがんばってねー。



➡（北海道　スやまゆう君⑳）
☆ステップ軽ィが、拳は重いぜ!!闘え米魂アメリカテイーーーム!!

こちらこだわり派



肉球の単なる弾力ごときで悦んでいる渕健!! おぬしは虎屋のヨーカンより甘い!!
妊娠中のイルカのお腹はプヨ²プニ²に加え、マニョマニョしているのだ。これ触ったら肉球なんて触れないね。
（北海道　がみたち　あきたつ君Ⓖ）

人に優しい難易度でありたい

対戦格ゲームの新作が次々と出回り始めたが、一時期ほどの勢いがない。
「難しすぎてむかつくだけで面白くない」とか、「本に攻略が載るまではプレイするのを控えよう」という意見をよく聞く。
勿論、プレイする人もいるのだが、すぐにゲームオーバーになってしまい、ほかのキャラに変えてみて、それでも駄目だと分かると席を立っていってしまう。
格ゲーブームを創り出した初代ストIIでは、CPUはプレイヤーの攻撃に反応して反撃してくることも少なく、ほぼ一定のパターンで攻めてくるだけであった。
だから初心者でもCPUの攻撃を容易に予測できたし、どの攻撃が有効なのかプレイするたびに学習し、上達していくことができたと思う（投げハメという方法もあったが）。
しかし、現在のCPUは、プレイヤーの状態を判断し、攻撃するという対応型がメインになっている。
そのため、何をやってもほとんど返されてしまう状態になっていて、攻略するには、この技でCPUの技を誘って、この技で返すといった攻略記事に頼った複雑な操作が必要だったりしている。
これでは本を読んでるゲーマーならともかく、初心者には辛すぎる。
メーカーの皆さんに問いたい。あなたがたの作り出したゲームは、ヒットゲームの絶対条件である「幅広い層に受け入れられるような適切な難易度」を持っていますか？
キャラが増え、必殺技が増え、派手な仕掛けが殖えたところで、肝心の難易度が高いのでは、それらを楽しむことはできません。
「難しければ難しいほどプレイヤーはコインを入れてくれるし、台の回転も早くなって儲かる」なんて考えているメーカーの営業やオペレーターもいると聞きますが、本当でしょうか。
確かに、流行の格ゲーの新作だからと無条件にコインを入れるプレイヤーもいますが、果たしてインカムの多さと顧客満足度は比例するのでしょうか。
誤解のないように言っておきますが、儲けるなといっているわけではありません。ただ、払ったお金に見合った満足感は提供してほしいのです。
「人々に娯楽を提供し、その代価として幾らかのお金をいただく」というのが、サービス業の理念ではなかったでしょうか。
（群馬県　GAG君Ⓗ）
★楽しむはずのために投入したコインが、ストレス蓄積の代償となるなんて本末転倒だ。栄光を掴むためにはそれなりの労力も必要だが、あくまでも「ゲーム」の域であってほしいものだ。



➡（兵庫県　伊倉すじ子さん21）
☆早く続編出るといーねー。…え？出るの？

追い詰められて早3回

「マイティ害・DDX」

第3発目
～海豚とヘカトンケイル～
皆、マスメディアにだまされてはイカン。自分の目でみて、耳で聞いて、脳で認識して、しかるのちに享受せい。
宣伝文句を鵜呑みにして、踊らされるボンクラダンサーにならんよーにな。なあ渕健。
（うッ！自分で言うな）

幸運にもゲーメス大賞授賞式の招待状を頂き、12月3日当日発売の某ゲーム機を銀座のコインロッカーに預け、ガスホールへ向かいました。
貴社社長の、ほのぼのとしたスピーチから始まり（とこ ろで、とうとう最後まで「ザ・キング・オブ・ファイターズきゅうじゅうよん」と言っていらしたのが印象的でした）アトラクションまで十分に楽しませて頂きました。
個人的にはV.F.が大賞だと思っていたのですが…。もっともウケたのはベストキャラ大賞発表だったと思うのですが、いかがでしょう？
（神奈川県　週末ゲーマーさんⓘ）
★社長のいきなりのジャブから始まった今年のメスト大賞。加藤社長の舞台センスは、北島マヤを遥かに凌ぐごっついシロモノなのだ。
大賞はオークションとともに大成功であった。感謝ッツー

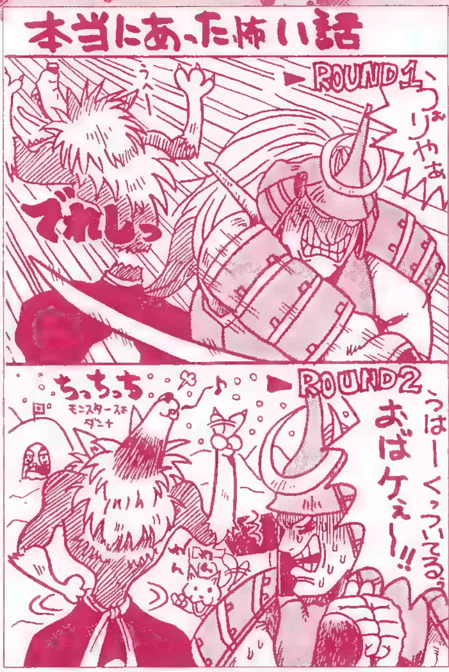
黒子の名前のところのモザイクは、AVスコープでみえないのでしょうか？
（神奈川県　くらりのふ君Ⓙ）
★見えねえよ。

パワード・ギアでデスドリルを装備の際「チェーンジ！ゲッターライガー！」などと思うのは田渕さんだけではあるまいて…。
（北海道　EDD君Ⓚ）
★もちろん、キャタピラ時は「チエンジ！ゲッター3！」…などとは全然思わん。

俺様チャンもゲーセンの店員だったときもあるけど、ハメ使いより、まず対戦で負けたからといって、台にヤツ当たりする馬鹿太者をどう思いますか。
ボタンはへこます、タバコでこがす、テメーラにはゲーセンにくる必要など地球がなくなってもありえんぞ！
（岐阜県　日比野政美君Ⓛ）
★その投入したコインは、ゲームで遊ぶ分だけであって、台を叩いたりへこましたりする料金は含まれていないのだ。だろ？

ガンバード、ふたりだけのひ・み・つは大変よかった。戦国エースのときもかなり精神的にダメージを受けてしまったが、今回も死にそうだ。
またやってほしい。
（北海道　清野淳君Ⓜ）
★結局、まともな人格所有者がロボットだけだったという恐ろしい事実暴露であった。

狡猾なマンネリズム超芸魂ですぅ♡



➡（埼玉県　シジミエキスさん㊳）☆もうっ、この人でナシ!



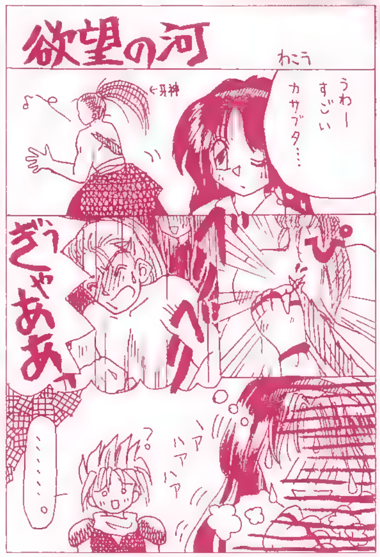
➡（神奈川県　ひねもす君㊲）☆ゲ屋でもモータルグッズ作ればいいのになー。モータルバインダーとかライデンキーホルダーとか。爆売れしそう。



➡（長野県　パタンブラウン君㉔）☆成長しろよご主人様。



☆（北海道　田川佳男さん㉓）☆ちょっぴりドキドキー♡みたいな。



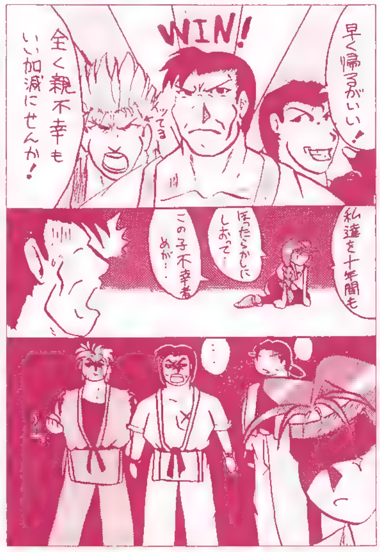
➡（青森県　中屋敷和公君㉒）☆黒い上に寒い。



➡（東京都　響ララベルさん㉗）☆それは神の声に等しかった。



➡（東京都　まるぼろさん㉖）☆道連れ探すなよゥ。



➡（千葉県　MON君㉕）☆ケンカ両成敗である。⬆違うぞ。

タフすぎて損はない…かも
お手軽クリティカル!

これだーっ！これを待ってたんだーっ！セガ・ラリーチャンピオンシップ！ラリーのためだけにBSを買い、ワルデガルドにあこがれてAA63セリカを買った私。F1よりハコ車！サーキットより山！ってなわけで、今までリッジレーサーひとすじでしたが（デイトナUSAはあんまりやってない…）、エースドライバーも発売されて、リッジもこれから下火になっていくのね、うるうる、なんて思っていた矢先にこれだ！それにしても、スーパーデルタとST205セリカとは…まさに「盆と正月が一緒に来た」状態。でもセリカは205より185のほうがよかったのに。そのほうがデルタとのバトルで燃えると思いませんか？まぁーでもいいか。

（秋田県　大野政俊君Ⓝ）

★デイトナに続いてセガが放つセガラリー！なかなか期待できそうだぞコレは！…でもできれば最初から1プレイ100円でカンベンして。

近ごろ、いろいろな意味（笑）で話題の「ずんずん教の野望」だが、最初みたとき「何だこのキレ方は!?」と思い、そして「ページ不足で悩むⓀじゃ、このゲームの紹介などすまい」と思っていたが…。やってくれた！カラーで。ボス攻略で。うれしすぎ。それでいて、アイランドを見ると、結構信奉者が多い。あぁ、仲間よ～。そして、これを作った港技研もすごいが、これを販売しようと思ったセガも、日本有数の大企業になりながらもこういう遊び心がまだあるという点で、なんかうれしひ。

（東京都　ツミクト君⓪）

★何か今回はセガ特集。まだ残ってるかなずんずん教？サターン移植希望…いやいや、アーケーダーなら基板買うしかねえズラ。



➡（香川県　389君㉙）☆このコーナー、もう何が何やら。うう、あの日に帰りたい。



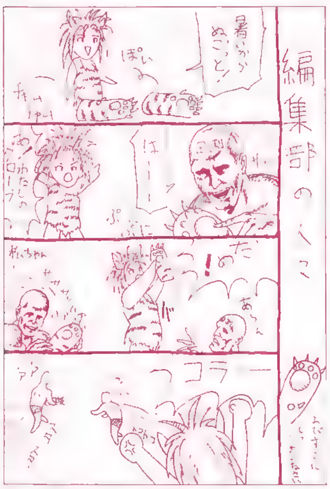
➡（東京都　たかはしなこさん㉘）…いったいどーなるのやらAM産業。トホホ。



➡（北海道　イタリア娘君㉛）☆正体みたり角お肌。



➡（神奈川県　Mr.Mt君㉚）☆パクリの王と言えば黄色いアイツ。



⬆（東京都　キー君㉟）☆何故松ちゃんまで…まぁいいか。



⬆（大阪府　霜月めたるさん㉞）☆そりゃ忍犬だから鍛わっとろー。



⬆（東京都　都市夫君㉝）☆くぅー、この手のタイプはしんぼーたまらん。



⬆（広島県　剣聖ZI,ON君㉜）☆同ネタ豪多数。これにて打ち止めだう。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

買います

●SFCソフト「卒業番外篇ねぇ麻雀しよ」のオリジナルシングルCDを高価で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（1）
（〒379—01 群馬県安中市安中4—8—33 吉澤淳一）

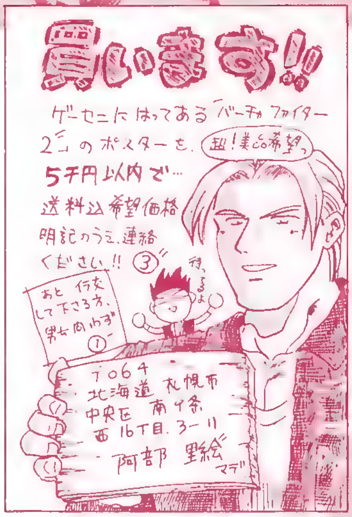
●ダークシール、ダークシールIIのCDを買います。希望価格とCDの状態を明記のうえW葉書か封書で連絡ください。（2）
（〒855 長崎県島原市南崩山町2420—52 高木美智子）

●エイリアンVSプレデターのポスター（美品希望）を4千円で買います。もしくはストIIのポスター＋2千円と交換してください。まずはW葉書か封書で連絡を。（3）
（〒356 埼玉県入間郡大井町大井440—1 内田正）

●マッスルボマーシリーズに関するもの（ポスター、ポップなど）を買います。リストと希望金額を明記のうえ封書で連絡ください。（3）
（〒581 大阪府八尾市桂町3—23 岸田勝利）

●NEO・GEO CD本体を高価で買います。タイプ、希望価格を明記のうえ連絡ください。（3）
（〒165 東京都中野区大和町3—34—15 浜野久実子）

●NEO・GEO CD本体（できればフロントローディングタイプ）を買います。箱、説明書はなくても構いません。希望価格明記のうえ連絡ください。（3）
（〒448 愛知県刈谷市南桜町2—14 澤野智徳）





売ります

●真侍魂、ヴァンパイアなどのポスターや侍魂、バーチャファイターなどのUFOキャッチャーの人形を売ります。まずは90円切手同封のうえ連絡ください。（3）
（〒422 静岡県静岡市大和1—3—25 大石佳秀）

●餓狼伝説テレカ2枚（アンディ、ビッグベア）、バーチャファイターのジャンパー（すべて非売品）を一番高く買ってくださる方に売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（2）
（〒398 長野県大町市大字大町3216—1 太田明美）

●PCエンジンDuo—R＋コントローラー×2＋マルチタップ＋アーケードカードDuo＋餓狼伝説2、ぷよぷよCDほかソフト5本を2万5千円以上で売ります。まずはW葉書で連絡ください。（3）
（〒577 大阪府東大阪市長瀬町1—11—7 藤本薫）

●NEO・GEO本体＋別売コントローラー＋侍魂＋餓狼SP＋メモリーカードを1万9千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（2）
（〒872 大分県宇佐市大字長洲東ノ西3496 高橋繁）

●NEO・GEO本体＋侍魂＋龍虎の拳2を1万5千円以上で売ります。まずはW葉書で連絡ください。（3）
（〒577 大阪府東大阪市長瀬町1—17—33—303 藤本淳也）

●NEO・GEO CD（フロントローディングタイプ）＋侍魂＋龍虎2＋餓狼SP＋トップハンター＋KOF'94を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（2）
（〒945—02 新潟県刈羽郡刈羽村大字枯木1578 本田正諭）

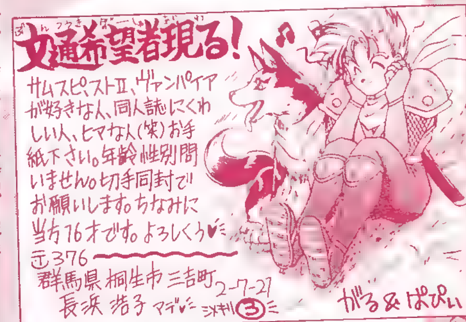
交換・その他

●こちらのNEO・GEO本体＋コントローラー＋侍魂＋真侍魂＋餓狼SPをあなたの東京都三鷹市水道部のナコルルポスターと交換してください。送料こちらもち。まずは葉書で連絡を。（3）
（〒501—05 岐阜県揖斐郡大野町大字公郷3275—12 関谷昌二）

●こちらのセガ・サターン本体一式＋別売コントローラー＋バーチャファイターほかソフト2本をあなたのNEO・GEO CD本体と交換してください。（3）
（〒024—24 岩手県北上市鍛町2—11—27 三田享史）

●こちらのNEO・GEO CD本体＋コントローラープロ＋KOF'94＋得点王2（ともにCD）をあなたのNEO・GEO本体＋KOF'94（ROM）＋その他のソフトと交換してください。まずはW葉書で連絡を。（3）
（〒243—02 神奈川県厚木市下荻野473—7メゾン御園206 早川良寛）

●侍魂、KOF'94などNEO・GEO系格闘ゲームの好きな方、お友達になりましょう。男女、年齢問いませんのでお気軽に手紙をください。また、ガルフォード使いの方、情報交換しましょう。（3）
（〒123 東京都足立区梅田7—16—10泉コーポ201 荒川高広）





（三重県 劉備玄徳君）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦かれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1—11—4 新声社 ゲーメストアイランド係

'95年度生募集中

「とんでも発想」学院だ。

当たり前じゃ、ツマラナイ。面白くなければ、学校ではない。
この春開校のアミューズメントメディア総合学院は、そんな発想の新・スクール。
とにかく徹底的にエンターテイメント主義。
制作現場直結のネットワークで、〝とんでも発想〟のアミューズメント・クリエイターを養成します。
さあ、現場で学んで、ニューメディアのプロへ。こんな学校、いままでなかった。





千葉麗子(特別聴講生)

次代のムーブは、君たちが創る!

コンピュータゲーム・クリエイター科

(2年制) 定員:100名
【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】
現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

ゲームグラフィック・CGアニメーション科

(2年制) 定員:100名
【コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン】
最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを育成。

声優タレント科

(2年制) 定員:100名
現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。

学院説明会開催
2/18(土) 2/25(土)
3/11(土) 3/25(土)
各日、恵比寿本校舎 午後2:00開始
詳しくはお電話で
☎0120-41-4600



東京・恵比寿本校舎

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

学院案内無料進呈
●申込方法:官製ハガキに1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
●あ て 先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト A-①係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、

学院本校舎:〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 ☎03-5721-4151

平成7年度 新期生!!
新人声優
募集オーディション
【開催地】東京地区/大阪地区/名古屋地区
締切日2月15日
(当日消印有効)
【オーディション 夏頃開催予定】

新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します。

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通(市販のもの)顔写真1枚(顔のはっきりわかる)、80円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。

アミューズメントメディア総合学院提携
HSP 原宿声優プロデュース・オフィス
ゲーメスト A-①係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 TEL.03-5721-9409





一番星見つけた！

GALAXY FIGHT ギャラクシーファイト
-UNIVERSAL・WARRIORS-

©SNK／SUNSOFT 1995

拳にすべてをかけて燃え尽きろ、
相手は宇宙人（自分も）だから
殺っても殺られても関係ないっっ!!

担当：怪獣大百科M

隠し技大百科

ねえっ、もう出しちゃったかい？でも、こんな技があるのっていいよね。

担当：MAN次郎

このゲームは、キャラごとに隠し技を持っている。その数はキャラでバラつきはあるのだが、多くても少なくてもさほど戦術的に変わりは出ないだろう。

ファイヤーボーイ ロルフ

彼が隠し持っている技は2つある。それに、どちらもかなり使えるので、これを知っていればパワーUPまちがいなしだ。

●ニーリングロルフショット
体を1回前転させてから撃つ飛び道具。ロルフショットはしゃがまれていると当たらないが、これならしゃがまれていても気がねなく使えるぞ。



しゃがまれててもHIT!

●ストライキングナパーム
とにかくリーチが長く、その上スキはないし威力もあるという、ロルフの見せ技。必殺技が地味なぶん、これでドハデに決めよう。



飛び道具キャンセルで2段だぜい。

宇宙忍者 カズマ

技は一つしか隠されていないのだが、かなり強力な物である。

●疾風回身　裂斬殺
技そのものは投げ系なのだが、ミスるとかなりのスキができる。それは、コマンドを入力した後のボタンに関係し、Dボタン（挑発）で技を出すからだ。



くっくっくっくっく、まずは回り、



これでシメる。

とりあえず有効なのが、ダッシュからの攻めで、相手のダウン後をねらうのも一つの手段。
決まればしびれるほどにカッコイイぞ。

脚線美 ジュリ

どちらもタメ技ではないので、キャンセルで出せればかなり使える。何と言っても、どちらも連続技としてつながるのだ（?技～隠し技）。

●サマーソルトキック
見た目もそのままサマーソルトで、大きく半円を描きながらオーバーヘッドキックを出す技。
使い道としては、対空兵器としてか、連続技の一部として利用されるだろう。



ジュリアロバーツキ〜ック!!

●ギャラクティカサイクロン
とにかくものすごい乱舞技。かなり難しいのだが、キャンセルで出せばつながる…かな？まあ、スキが小さいし速度が速いので、連発で出せば、2〜3発撃ったくらいじゃ返されないだろう。



シャッと近よって、



親のかたきのごとくケリまくる。

体重がおも～い ムサファー

技が一つしかないが、こいつの技は少し使い所を考えさせられる。

●**ムーンスパイラルレッグボマー**
やはり名前にインパクトがある。しかし、出す前に目が光るため、いくらメクリで使おうがダッシュで逃げられてしまう。相手が気絶したときなどに決めよう。威力はくそっ強いのだ。


キラ～ン！


シュゴ～ッ、「ガチョン」！

足ながおじさん ゴールデンドーン

隠し技が一番多く、3種類もある。すべて空中で出さなければ出ないが、どれも利用度は高いのでうれしい。

●**フライングクロスチョップ**
空中でどの位置からでも出せて、低空でうまく使えば相手の足払いもスカせる。決まった後はスキも小さく投げにつなぐこともできる。


斜め45度から入る。

●**背面アタック**
使い方はフライングクロスチョップと変わらない。だが、クロスチョップと併用して使うことによって、相手を戸惑わせられるぞ。起き上がりに攻める手段としてもいけそうだ。


メクリでもねらえるぞ。

●**ファイナルメガドライバー**
ジャンプ中、真下に向かって飛び道具を撃つ技。相手を跳びこしながら使えば、撃った後のスキも自分に振りかかってこないぞ。


光の部分と手の部分に攻撃判定を持っている。

一角獣 アルバン

やはり魔法使いといった技ばかり。とりあえず、隠し技にも飛び道具が入っているのだ。

●**対空アルブラスト**
対空とはなっているが、当てるには先読みが少々必要。まるで、空を飛んでいる鳥を射撃で落とすような楽しみ方ができる。


バキューン、命中!!

●**アルサンダー**
自分の体から、真上に対してだけ攻撃することができる飛び道具。起き上がりにメクリを狙おうとした奴などに、みごとブチ当ててやれ!!


イナズマのよ～うに～っ。

●**スーパーアルバン**
体力ゲージが点滅したときのみに出せ、自らのパワーをUPさせる技。体の色も普段の色から金色に変わるので、見た目もカッコよく、トドメには最適。


烈火のような攻めが必要になる。

パワー派 ルーミ

技は一つしかない上に、結構戦力にならないのがこれである。

●**ジャイアントナックル**
手を何回か回転させ、いっくよ～と声を上げて相手にパンチをあびせる技。威力面では問題ないが、出かかりのスキなどには恐ろしさも感じる。挑発として有効。


当たるほうがまぬけなのさ。

火をはく好青年（故郷では） ギュンターブルス

こいつの隠しは何か!?それは2種類の投げである。どちらもコマンドは同じで、使いやすいので威力のあるほうを使っていこう。

●**ワイルドシェイク**
ボタン一つで出せる物。つかんだ後に、相手を何度か地面にたたきつけるため、かなりのダメージを奪える。もう一方がなれないうちは、これで場をしのごう。


憎しみがこもっている。

●**ハンマーブレイク**
ボタン三つで出せる物。相手をもち上げ、かなりダッシュした後に相手を地面に落とす投げ技。ギュンターが求愛するときのしぐさというウワサもあるが、これで一発逆転なんてこともあるので認めたくない。キャンセルして出せるようになれば主戦力になるぞ。


愛情がこもっている。

以上が隠し技のすべてだが、何個か見つけてたかな?コマンドはもう少し（次号まで）待ってね。

もしかしてガードキャンセル？

固めからの脱出

ついに我々の前に姿を現した
ギャラクシーファイト。
その謎にせまる！

担当：ギィ


連続技＝連続ガードではない！

ついにギャラクシーファイト発売である。我々もそれに先がけ、ギャラファイ発売バージョンの取材へと、やってきましたサン電子。
「くらえーダッシュ颶風…」
「プラネットブレイカー」
「おや？今の何か変じゃなかった！」「変だったねぇ」「颶風剣で3段の連続技だよねぇ」「2発ガードしてから返せたね」
…ということはもしかして…」
ちと前フリが長くなったが、このギャラクシーファイトというゲーム、連続技であっても、ガードしてしまえば途中から反撃が可能なのだ。
ガードキャンセルが可能なのか、それとも単にガード時間が短いのか、現時点では不明だが、通常技では反撃できないので、まずガードキャンセルと見てまちがいないだろう。
しかし、これによって隙の少ない攻めや、固めを脱出しやすいのは事実。これを利用しない手はないし、知らないと損するぞ。

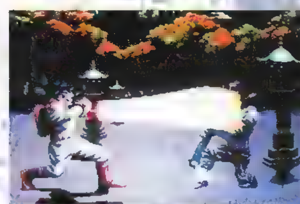

好き勝手に暴れさせるな！

ではキャラ別に、相手がこの技を使ってきたら反撃可能という技と、固められた時の反撃に最適な技というのを見ていこう。
文頭の記号は…、
A…ガード後の反撃はこの技を使え。
B…相手のこの技に反撃しよう。

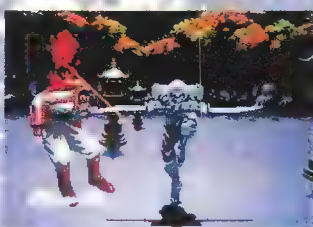
●ロルフ
A：プラネットブレイカーがすべて、これ以外いらないといった感じ。入力も簡単なので大活躍してくれる。


横方向にも強いプラネットブレイカー。頼りになるヤツ。

B：ロルフの攻めの中心はラピッドクラッシュ。当然反撃は、ここを狙っていこう。ロルフショット→ストライキングパームに手を出すのは超危険なのでオススメできない。


それだけはやめて。許して殺さないでぇぇ！

●カズマ
A：颶風剣のみでOK…といいたいところだが、相手によっては、横方向に強く、1発で転んでくれる殺風陣のほうがよい。


連続技も、こっちのほうが安定はする。

B：颶風剣が狙い目。2発目と3発目の間に反撃が可能だ。
その他には、通常技でA→Bとつないでくるところにも狙いやすい。

●ルーミ
A：ラピットブローが非常に使える。ちゃんと3発すべて入るぞ。背の低い技には入らないので、そういうときは、ローリングクラッシュだ。


こーゆーわざなら、あちゃ、おちゃ、げんまいちゃなのだぁ！

B：やはりラピットブロー。3つ目までガードすれば反撃は余裕だが、あちゃおちゃ、とくり返されると結構イヤだが、これも返せる。

●ムサファー
A：こいつは、何といっても最初から正真正銘のガードキャンセル技を持っている。ガード中に⬇+C or ⬉+Cだ。⬇+Cのほうが出るのが早く使いやすい。


正真正銘ガードキャンセル技。こいつを使え。


ムサファキックは横方向には弱いが、この手の技ならOK。

B：ムサファーパンチは返せるが、一番イヤなしゃがみA連打を返せないのが…。

●ジュリ
A：やはりサマーソルトか。レイザーストロークもこの場合十分に強い。威力が高めなのが魅力だ。相手にガードされかねないときはローリングスライサーで安定。


やはり強力！レイザーストローク。

B：ローリングスライサーで可能。一応最後までガードしきってから反撃したほうがいいかも。

●ゴールデンドーン
A：ショーリンロール。これしかねえ。投げろ。
B：ハリケーンボルトや他のジャンプ攻撃。無理に投げ返しにいっても、まず負けるので、ガード後に必殺技で反撃だ。


あとはボタン連打で投げるだけ、へい！

●ギュンター・ブルス
A：ちょっと出るのが遅い技ばかりなので無理があるか？一応ブルショルダーが使えそう。
B：こいつは隙の大きい技ばかりなので、ガード後は必ず狙うぐらいのつもりでもかまわない。

●アルバン
A：やはりアルスラッガー。出るのが遅いが十二分に活躍してくれる。間合いが遠ければ、アルブラストでもいい。


それ以前に、こいつはこーゆー状況におちいらないように闘うのが重要。

B：近距離でのアルブラスト、アルスラッガーといったところか、ガード後の反撃の機会は、アルバンに対しては効果が薄そうではある。
詳細な情報が入り次第、このへん深く突っ込んでみることにしよう。

対戦攻略 アルバン

ぼくの魔法にシビれてください

飛び道具さえマスターすればOK!! うそ。でも、かなり重要なのはホントなので使いこなせるようにしよう。

担当：次世代機黙殺人（ふくつのメガドライバー）SHIN落合

アルバンの通常技は、全体的にリーチが短く、攻撃力もそれほど強くはない。

そのため、攻めるときには必殺技をメインに使って相手にダメージを与えていくようになる。前回までのおさらいを兼ねて、まずは各必殺技の解説をしていこう。

放電体質の正しい処理方法

●アルブラスト

遠距離からのけん制が、攻撃の基本となる飛び道具である。当たれば相手はシビれてしまい、転ばせることができる（アルファイヤーやダッシュ攻撃なども、同様の特性を持っている）。

技コマンドを入れるときには、（アルファイヤーが異様に出やすいので）意識して真下からレバーを入れるようにするのがコツだ。



突進系の必殺技だと、消された上にダメージをくらうこともある。とほほ。

●空中アルブラスト

アルブラストはジャンプ中でも出すことができる。相手の頭をかすめたり、立ち攻撃では消せない低さで飛ぶアルブラストを撃ち分けられるのがポイント。

また、接近戦からバックジャンプしながら出す「**逃げブラスト**」も有効だ。バックジャンプ中に出し、追いかけようとする相手の出端をくじく感じで当てるとよい。

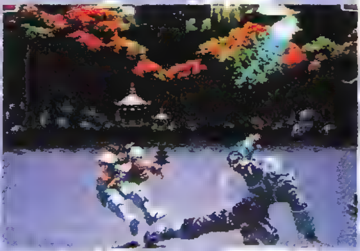


これが「逃げブラスト」だッ―…ってもう当たってますけど。

●対空アルブラスト

斜め上方向に飛ぶアルブラスト。対空技にしては当てにくい技なので、これよりは昇り蹴り（垂直ジャンプB）などで対応したほうがよい。

相手の跳びこみが届く間合いで（通常のアルブラストに見せかけて）、跳びこみを誘って当てるという使い方もあるが、かなりバクチ色が濃いので注意しておこう。



賭けに敗れた者の末路。

近距離での攻防

●アルファイヤー

地面から上空に向かって飛ぶ炎を出すことができる。縦方向に飛ぶので消されにくく、跳びこえることができないので近距離（画面がズームインしている状態）からの跳びこみに対応できるのが特長。

押すボタンにより炎の出る位置を調節できるが、一番遠くに出る場所（Cボタン）を把握しておこう。それより内側はすべて「射程距離内」になるからだ。



Cボタンで出すとここでファイヤー。絶対に覚えておけ。試験に出るぞ。

●アルスラッガー

裏拳の要領で手刀を叩きつける技で、相手に密着した状態で当てると3発入る。今回の記事で紹介されている「スーパーアルバン」状態で3発分叩きこめば、もはや何かの冗談であるとしか思えないレベルの致命的大ダメージを与えられるぞ。

しかし、残念ながら実際の使用方法はかなり地味だ。技がギリギリ届く間合いで相手の技のカウンターを狙ってみたり、ダッシュから出したりして1発入れるような感じで使うようになる（ただし、ガード時にボタン同時押しを連打しておくと…？）。

当然、先ほどのアルファイヤー同様、技の届く距離は把握しておこう。この技と**手刀足払い**（しゃがんでC）を使い分けるのも効果的だ。



黄色くなったスーパーアルバン。3発入れば満タンの体力もこのとおり。このダメージ量を見よ!!（←ちょっと意味深）

走れ雷撃王子!!の巻

これまで必殺技についてみてきたけど、通常技は威力が弱いのでまったく使えないのだろうか？

答えは否（←©小杉くん）。ダッシュから攻撃することによって通常技の威力は倍増するのだ（しかも当たれば感電ビリビリのオマケ付き）。



スラッガーの間合いでは届かないので、出すときは接近しておこう。



Bボタンの方が蹴りを出してる時間が長いので当てやすいぞ。

特に有効なのが、ダッシュからジャンプBボタンの**滞電キック**で、転ばせた相手の起き上がりに跳びこむときなどに使える。

「どうせ使うなら威力が強い技のほうがいいや」という、リスクを顧みない（まるで担当のような）困った人は、Cボタンのキックを使ってもよい。

あと、小技になるが、ラウンド開始直後にいきなりダッシュCボタンの**滞電パンチ**を当てるという手もある。もちろんこれは「計画的不意打ち」になるので、何度もサルのようにやっているとバレるぞ。

'94年12月29日現在の結論

今のところ、アルバンの攻撃パターンは、

①遠距離からけん制
②ダッシュで跳びこみ接近戦
③「逃げブラスト」で離脱

この3つを、アルバンの長所である**高機動力**を生かして使い分ける感じになっている。

中でも重要なのが、一番目の「遠距離からけん制」だ。空中アルブラストを活用して、相手をなるべく近付けさせないようにしよう。

真空管くれ!
ムサファー

攻めてよし、守ってもよしの万能キャラだ。

担当：かんぬき

動きが遅すぎる、攻撃してるんだかなんだかわからない、などと敬遠されがちなムサファーだが、実は攻守共に優れた強いキャラなのだ。

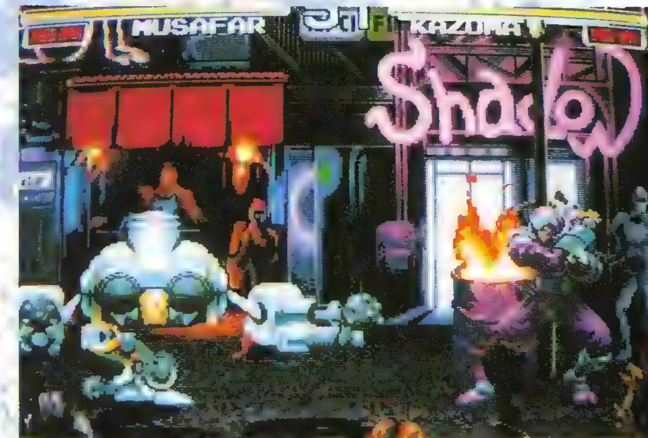
どうにもメカメカしい通常技

ムサファーは、どちらかというとしゃがみ攻撃のほうがリーチがあり、地上戦では立ち攻撃よりもはるかに使用頻度が高くなる。

小攻撃は、リーチが出る上に連打が効く。密着状態からなら最低6発、ギュンターなどの大型キャラなら10発は入るので、跳び込みが決まったら、すぐに小攻撃を入れるつもりでいよう。もう入らないなと思ったら、今度はしゃがみ中攻撃がいい。これはワンテンポ遅れて出るため、飛び道具を出そうとした相手にガチャンと当たることが多いのだ。

しゃがみ大攻撃は、いわゆる2回転足払いというヤツ。リーチはあるものの、その長い部分の出が遅いために多用するような技ではない。

まあ突進系の技を止められないこともないが、それも先読みがあればこそだ。



長いこた長いんだけど…。

要工夫、対空技

ムサファーはこれで完ペキ、というような対空技は持っていないため、相手とその距離に応じて技を変えていかなければならない。一応ムサファーキックという技があるが、攻撃判定の出が遅いし、あまり前方向に強くない。真上に跳び込んで来るめくり狙いの相手に使う程度だろう。

目の前に落ちるぐらいで跳び込んでくる相手は、もっとやっかい。ダッシュから⇩Aのヘッドアッパーという手もあるが、これも確実とは言えない。この場合はバックダッシュで逃げるのが無難かもしれない。


あっやべっ飛びやがった。

これぞムサファー ガードキャンセル技

ムサファーが守りにまわっても強い理由は、このガードキャンセル技（以下GC技）にある。出し方はガード中に⇨+Cか⇩+Cだ。タイミングはそんなにシビアではないので、慣れればすぐに出せるようになるだろう。

⇨+Cのリバーススピンキックと⇩+Cのリバースバックナックルの違いは、スピンキックが上方向に蹴りを出し、バックナックルは足払いを出す。

ほとんどの場合はバックナックルでいいが、アルバンのように飛び道具を持ったキャラが、足払いキャンセル飛び道具のようなコンビネーションで攻めてくるなら、スピンキックのほうが有効。


あちゃ、おちゃ…、


カロン、こんな感じで出す。

その足払いにGCして出せば、飛び道具を相殺した上に、硬化中の相手に攻撃できてしまうのだ。

しかし、どんな技にもGCしていいという訳ではない。GC技は攻撃判定の出が遅いので、多段系の技、例えばカズマの颶風剣などは、一発目にGCしてしまうとそのまままくらってしまうのだ。もしこれらの技をガードしたならば、GCせずにそのままガードしていたほうがいいぞ。

必殺技

●ムサファーミサイル

GCスピンキックを出そうとして出てしまうこともある。まあ、結果として良い方向に転んでくれてるのでよしとするか。小中大の違いは飛ぶスピード、小を追いかけてのムサファーパンチはムサファーの常套手段だ。

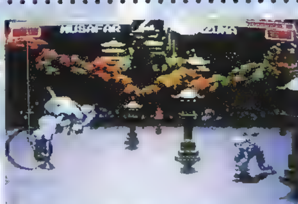
●ムサファーパンチ

小中大で走る距離が変わる。立ち状態から出すと距離の読み違いからか、非常に当てづらい。

しかしダッシュ中でならいつでも出せるので、この技を使うならダッシュしてから出すことをお薦めする。

ちなみにこの技が入って相手がふっとんだ場合、「追っかけ」が自動的に作動し、再び走り出す。そのまま走り続けると相手の起き上がりにちょーど…後はわかるね?


HIT!!この後レバー入れっぱなしだと、


ゴー!!さーて、投げよっかなーすべろっかなー。

対空に少々不安があるものの、GC技やリーチの長さなどあなどれない攻撃力があるので、決して弱いキャラではないはずだ。

ムサファーを強くするか、弱くするか、それは君のウデ次第!?

好きだなあ〜っ!!

ギュンターブルス

こいつの投げ技って実は求愛行動らしいんだ（隠し技の投げ）。こりゃ〜もう使いまくるしかないでしょ。

担当：MAN次郎

ギュンターには、隠された投げ技があるようだ。しかし、まだコマンドは載せられないので、もう少し待ってほしい。

必殺技のおさらい

ギュンターの必殺技（インストカードに載っている技）は、全部で3種類あるよね。でも、その中で一番使われると思う技がこれ、ブルショルダーだ。

主に相手が撃ってきた飛び道具と相殺しつつ、ショルダーでつっこむのが基本となる技。だが、この技は出かかりが弱く、飛び道具をひきつけて出したのでは一方的に負けてしまう。そこで、出すときはできるだけ遠くから出し、ショルダーの攻撃判定がもろむき出しになるように撃とう。

他の戦法として挙がってくるのが、この技のスキの少なさを利用した連携技。ショルダーはもちろんスキの小さいA攻撃が好ましく、このショルダーを相手にガードさせて、自分のスキがとけた次の瞬間で投げを使うといった攻撃。少々深くガードさせなくてはならないが、結構使えるのでためしてみよう。しかし多用に注意！

次に挙がってくるのはブルボンバーだが、これは時おりめくりとして狙うことが有効だ。しかし、それにはA・B・Cの射程距離を覚えなければならない。特に、Cのブルボンバーがかなりジャンプの高さがあり、狙いやすいぞ。

一つ理解しておいてほしいのが、技を出した後のスキ、一回出してしまうとヒジから落ちてツブれるので、かなり反撃を受けてしまう。そのためにもより確実に相手に攻撃をあたえられるようにしておくことが大切だ。

ブルファイアーは、はっきり言って起き上がりを攻めるか、牽制として使うしかない。間合いを合わせれば対空兵器としても使えなくはないが、技の出が遅いので先読みが必要だぞ。



こうやって相殺しつつ攻撃できるので強い。



こんなのでどう？（メクリ）

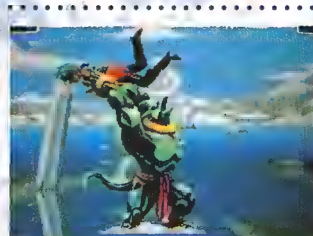
ブルスの投げ！

とにかくこいつは、投げ間合いが広い。通常投げでもかなり間合いが広く強力だが、コマンド投げはもっと強力なのでそれぞれへの入り方について知っておこう。

その1：ガード投げ

ジュリなどのラッシュ型の相手に決まりやすい。だが、レバーをグルグル回してボタン連打では跳ねてしまうので、とにかく最後の攻撃をガードすることを予想してコマンドを入力しよう。少しでもタイミングがズレるとマジで入らないので練習すべし。それになれない人へのもう一つのポイントは、ガードした後に少し時間をおき、間合いから離れないうちに立ちで投げてしまう方法。タイミングは少し前者よりズレるが、相手はその間にほとんど硬直しているハズなのでOKだろう。別にこれを普通投げにしてもいい。


いっぱいガードして、


最後は投げでオツリを返す。

その2：当て投げ

小技を当ててから投げに入る。やはり基本はそうなのだが、最初の入りとしてはAが最もスキが小さく好ましい。ダッシュA➡投げといった感じでいくのがスタンダードだね。

だが、これじゃあ両方当たったとしても威力がさびしい。そこでジャンプCから投げに入るのはどうだろうか？強い攻撃なので相手にとっても投げ返しは難しく、やはり威力もバツグン。一度で3分の1の体力を奪えるぞ。相手が気絶したときだけではなく、極力跳び込んでみるのも一つの手段だろう。

後は、自分の技をスカしてからいったり、テクテクと歩いて近よりつつ立ちで投げに入る物がある。これさえ入れば闘いの流れが変わってしまうこともあるので、この一発にすべてをかけて闘おう。


ドゴ〜ン、


ぐわっダダダダ、好きだあ〜っ!!


あつ動かないよ、どうしたの？

読者アンケートの結果発表!!

スーパーリアル麻雀 P.V

予想以上に多くの葉書が送られてきたぞ。
この中から目立った意見を取りあげていこう。

担当 TEZU

さて、PVが発売されてもうしばらく経つわけだけど、みんなはこの3人に勝つことができたかな？

今回は12／30号で募集したアンケートの結果から代表的な意見を取りあげていくぞ。

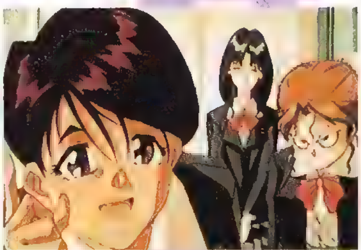
PVの人気No.1は誰？

さあ、気になる人気投票の結果はこうなったぞ。

- ●遠野 みずき (69)
- ●藤原 綾 (49)
- ●早坂 晶 (28)

意外!!前評判では綾ちゃんが1番人気だったのが、フタを開けてみると、健康美が魅力のみずきちゃんに票が集まったのだ。

晶ちゃんの票が伸びないのは、まだ晶ちゃんをみたことがない人が多かったのが原因かもしれないぞ（実際に見てから気に入った人多数）。



学校でのシーンをもっと増やして欲しいという声が多かったぞ。

PVについての意見から

ここからは読者のみんなから寄せられた意見で、多く見られた物を取り上げていこう。

「なんで学校で麻雀をしなかったの？」



1番人気のみずきちゃん。健康的な所が人気。

う〜む、確かにそれはあるかも。一応学校の同好会なわけだしね。でも、学校内で脱いでしまうのはちょっとマズいのかも。それに、彼女たちの部屋の中が見られるというのも捨てがたいでしょ？

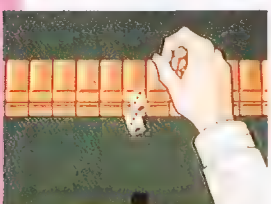
キャラ設定については「文句なし!!」という意見がほとんどであった（同感!!）。

次回作についての意見から

ここからは次回作についての意見に触れていくぞ。

「ファーストフードやコンビニでバイトしている娘がいいな〜」

やっぱり普通っぽい娘をイメージすると、こういった所でバイトしている娘になるのかな？ちなみに、希望の年齢は平均すると、16〜18歳くらいのようだ。



この「手」に関しては賛否両論のようだ。

初期設定について

「最初の持ち点をせめて15000点にしてぇ〜（涙）」

せっかく1局目でリーチしたのにそのまま流れて終わってしまうのは悲しすぎるよね。どうせならハッキリと白黒つけて欲しいと思うのは筆者だけではないハズ（でもいきなり天保とかはカンベンだけど）。

この意見はとても多かったので、次回作では何とかしてくれるんじゃないかな？（あくまで希望的観測）。



予想に反して人気2位の綾ちゃん。でも熱狂的なファン多し。

ゲームシステムについて

「アイテムなんかいらない!!」

やっぱりスーパーリアル麻雀シリーズは、正統派麻雀路線で突き進んで欲しいと言うことなのだろう。下手にアイテムなどを入れて、他の麻雀ゲームのようになってほしくない、という人が圧倒的に多かったのだ。

「オープニングで歌を流して!!」

これは最近のハードの性能を考えると充分に実現可能だね。登場キャラがみんな一緒に歌うのがお約束かな？

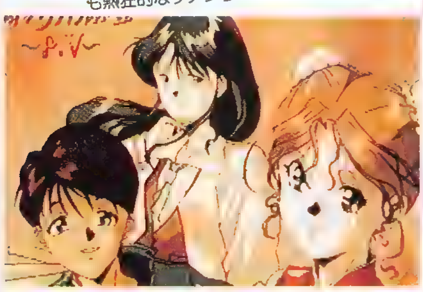
みんなから数多く送られてきた意見を簡単にまとめてみたけどどうだったかな？

熱い思いをレポート用紙16枚に込めて送ってくれた人や、手製のシールを貼って送ってくれる人がいたりと、このゲームへの熱い思いをひしひしと感じたのだ。

アンケートによると、負けても服を着ない設定になっている店も結構多いようなので、エンディングを見られるように頑張ってくれ。近日発売予定の増刊の方もよろしく!!



人気は最下位の晶ちゃん。彼女までたどりつけないのが原因？



アンケート投票、おつかれさまでした!!

今回はプレスポでやんす

コンスポ



本格ポリゴンレースゲームが、ＰＳで登場。車の種類がたくさんあって、ゲーセンでやり込んだ人でも楽しめる内容になっている。

ＰＳ　ナムコ　発売中　5800円

お家でドリフトの時代が来た！

リッジレーサー

©㈱ナムコ

アーケード版をやってなかった人まで、編集部はドリドリ患者たちで埋まった…。

家庭用でここまで再現できるなんて！

高価なハードを使ったＣＧもののドライブゲーム「リッジレーサー」が家庭用で、それもそっくり！

大型筐体タイプだったので、パッドでやる感じに不安するも、やってしまえばそんなものはふっとんでしまった。

身体を左右に振って体感しながらやる様は、見てもやっても楽しい。

アーケード版では、硬派イメージが強かったけど、家庭用になり、いろいろなモードで遊べるのがいいよね。

と、リッジレーサーを本誌で担当しているずるさんにレビューしてもらった。

なんといっても最大の特長は、好きな車でガリガリ走れるところ。ゲーセンでやり込んだ人たちが、車を乗り換えてベストラップを塗り変えていく様は、私横目で見ながらも、ついついそっちに目がいってしまって、原稿が手につかなくなってしまうありさま。

しかしゲーセンでやったことがない、または１〜2回しかやったことがない、といったやからが、ＰＳ版を見るや、ゾロゾロとリッジレーサーにむらがって、キャアキャアいいながら好き勝手にドリフトしまくる様も、私、横目でついつい見てしまって、またまた仕事が手つかずになってしまいました。

てな感じで、いくら次世代とはいっても、大型筐体はさすがにムリなワケで、ナムコのこのアレンジのうまさ、味つけのうまさには感心してしまいました。編集部の盛り上がり方を見れば、それはもう証明されています。

たしかに、よく見ればゲーセンのものよりちょっと荒けずりな印象も受ける。しかし、プレイして楽しいならば、それはそれでイイんじゃないか、ということを、ナムコはこのソフトで証明してくれたのではないかと思う。ゴキブリカーの登場も、家庭用ならではのナイスアイデアね。



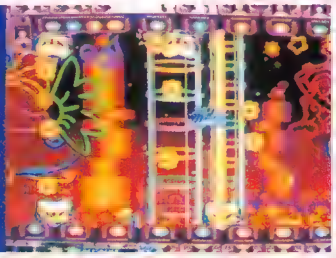


PS　コナミ　発売中　5800円

'94年ベストシューティング賞

極上パロディウスだ！ DELUXE PACK

ひさびさに完全移植の名に恥じない移植作の登場だ！



あの極上パロディウスが、早くも家庭用ソフトとして登場!!しかもこのソフトには、オマケとしてパロディウスだ！も入ってる豪華版。

オート連射がうれしい

いやもうビックリしました。今までの家庭用移植作ってのは、今イチゲーセンのものよりも見おとりしちゃうのが通常だったのにねぇ。

はっきり言って、見た目じゃ区別がつかないんじゃないかってほどの移植ぶり。気になる難度のほうも、1クレジットで進んで行くとそれなりの難易度になってきて、うれしい悲鳴をあげちゃいマス。



なんつっても、オプションモードでオート連射が設定できるのがイイね。これならビッグバイパーやマンボウやってててもイラつかない。レーザーはちゃんと押しっぱなしにすれば長いのが出てくれる。

スペシャルステージで、ちょっとスローがかかって曲がズレちゃうのが、唯一気になったところかな。でも、プレイステーションの今後はこの極パロを見れば明るい感じがして来て、ユーザーとしてうれしいっス（RIK君）。

と、まあ、プレイステーション版の極パロのレビューをしてもらったんだけど、どうかな？買う気になった？

これはヨイショしてるワケでもなんでもなく、お買い得と言えるソフトだってことが、なんとなくわかってもらえたかな？

敵の出現位置や、アルゴリズム、ランクの上がり方にいたるまで、すべてがゲーセンのものとほぼ同じと言ってもいい。今まで、「家庭用でやってもカンタンになっちゃってでイヤだなあ」とかほざいていたマニアックなお友達も、これなら大満足って寸法だ。

しいて言えば、CDロムだから面ごとに多少の読み込み時間があったり、画面のヨコの幅が多少狭く（ちぢんで）なってたりもするが、それは気にしなきゃなんてことないからね。

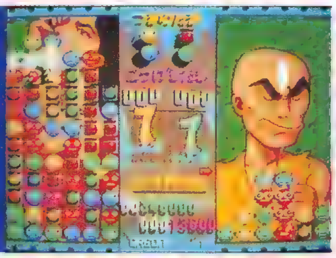
なんつっても、これだけ早い時期に、ほぼ完全と言える移植を成功させたコナミに感謝したい。さらにパロディウスだ！がオマケなんて、ぜいたくな…敬意を表して買わざるを得んでしょう。

PS　コナミ　発売中　5800円

業務用がオマケ（すげえ）で遊べるぞ

ツインビー 対戦ぱずるだま

ツインビーの声優さんを使って、よりにぎやかになったぱずるだま。変わっててよい。



ツインビーのキャラではするだまをやっちゃおう!!今なら業務用のぱずるだまも一緒に遊べて、大変お得になってまーす。

プレイステーション版「ツインビー対戦ぱずるだま」は、やはりキャラクターがツインビー一連のキャラになっていて、コナミらしいといえば実にコナミらしくてよいです。

遙か昔、業務用「対戦ぱずるだま」の取材に初めて行って、コナミの広報さんとお話をしてたときに、「キャラクターをツイビーとかにしたらもっと人気でるんじゃないですかねぇ」とか話したことがあったような気が、まァしないワケでもありませんが（う～ん…それがまァ現実になった、ということですか。えぇ。

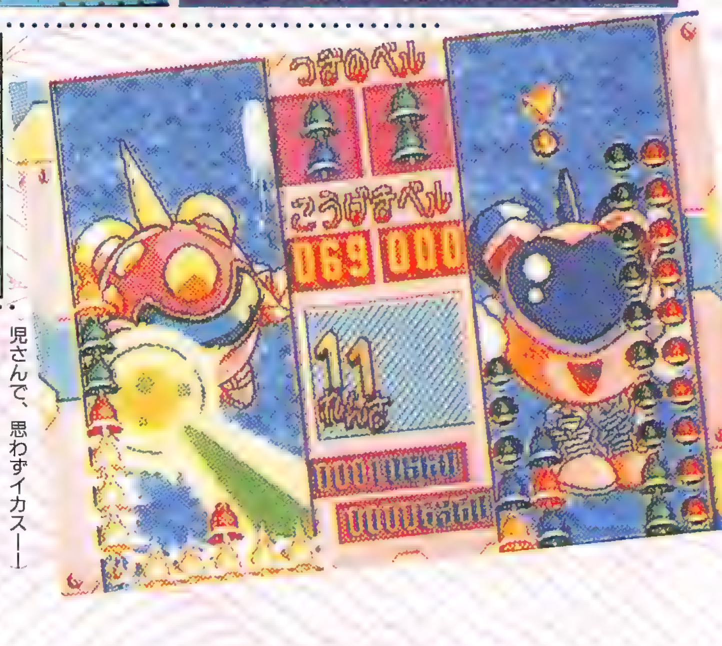
さて、肝心要のゲーム内容はといいますと、たしかに根本的には業務用と同じ感覚でプレイはできますね。ただ、一戦一戦ローディングがあるのはちょいとテンポが狂うかな、と。

で、皆さん。このゲームを純粋にパズルをやりたいのならワルモン博士にしましょう。…で、アップル先生って誰？（パズラーと誤解されるA）

と、まあ、本誌攻略のACEにレビューしてもらいました。

ツインビーのぱずるだまは、声優さんたちの声がいちいち楽しい。ボクが気に入ったのは、マドカちゃん（CV國府田マリ子さま）の「焼きたてのクッキーよ♡」連発が良かったです。

さらに、敵のハカセ（名前忘れた）の声があの八奈見乗児さんで、思わずイカスー！と叫んでしまいました。ちなみに課長は使えません。



移植ゲームリスト

スーパーファミコン	
2月10日	だるま道場　デンズ　8800円
2月	ファイターズヒストリー溝口危機一髪　データイースト　予価9900円
メガドライブ	
3月	サムライスピリッツ　ビクターエンタテインメント　価格未定
3月	餓狼伝説スペシャル　ビクターエンタテインメント　価格未定
セガサターン	
2月	アイドル雀士スーチーパイスペシャル　ジャレコ　価格未定
3月	スーパーリアル麻雀PV　セタ　価格未定
プレイステーション	
2月	アイドル雀士スーチーパイlimited　ジャレコ　価格未定
2月	スターブレードα　ナムコ　予価5800円
3月	鉄拳　ナムコ　価格未定



PS　テクノスジャパン　発売中　5800円

奥の深さはCOMパズル1

ジオキューブ

©1994. TECHNOSJAPAN CORP

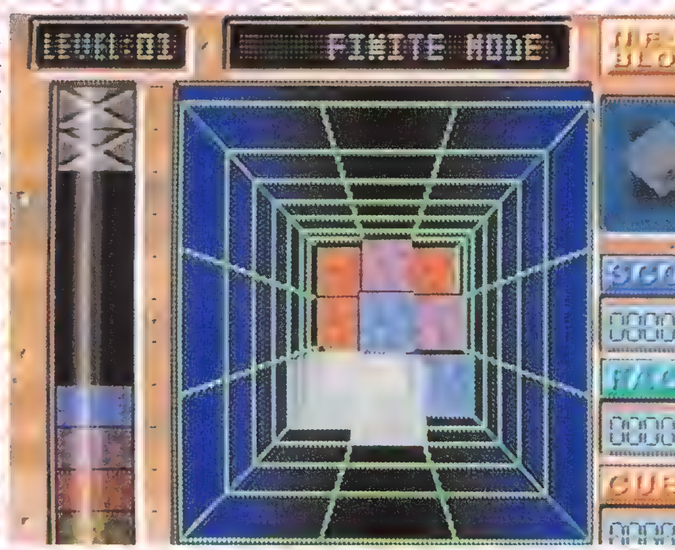
自信のあるパズラーならやるべし。

ブロックアウト

さて、皆さんはブロックアウトなるゲームを覚えておいでしょうか。パズルゲーム全盛(?)の頃、やはりテクノスジャパンから(元はアメリカのカリフォルニアドリームズ社、なるところかららしいですが、資料ナシ…)業務用ゲームで出ていたゲームです。

画面奥に向かって落下する、いわゆる、立体テトリス(この呼び方をすると、キチンとこのゲームをやっていた人たちに怒られそうだけど)的な落下パズルゲームです。

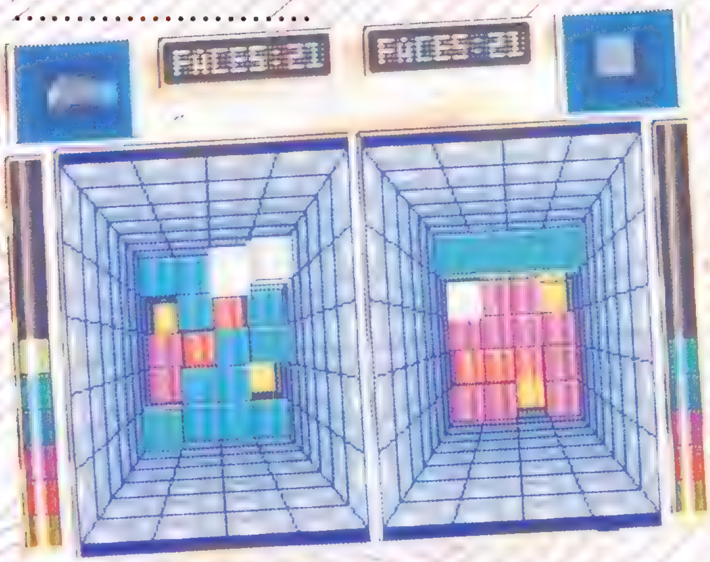
そのブロックアウトのプレイステーション版が、このジオキューブなのです。



回転パターンこそパズルの基本

パズルゲームで一番最初にひっかかってしまうのが、回転パターン。回転したあとどんな形になるか、というものだが、たいていのパズルゲームはこれを一番最初に覚えなくてはならない。そして、その回転パターンがこのゲームの場合3種類も覚えなくてはいけない。これがこのゲームのとっつきにくさを示しているが、だからこそ奥が深いといえるでしょう。

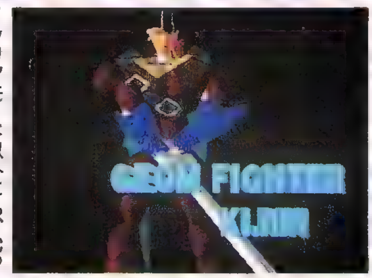
ブロックアウトでは垂直回転と水平回転の2種類だったものが、ジオキューブでは横向きの垂直回転も加わって、落下と合わせて4ボタンと複雑なものとなっている。



対戦モードあり

アーケードにあったノルマクリアモード以外にも、CPUと対戦、対人戦モードが加えられている。他にも一人で延々と続けられるモードもあって楽しみ方はいろいろ。

初心者にはムズかしすぎて手がつけられないと思うが、自称パズラーってな人はぜひやってみては。頭使えること必至。



飛鳥のご家庭アイランド

クイズ　ゲムはな〜に　読者版

あの「彷魔が刻」に続き、KEI-KEI君が繰り出すクイズがこれだ!…前のよりはやさしいよね。ね?

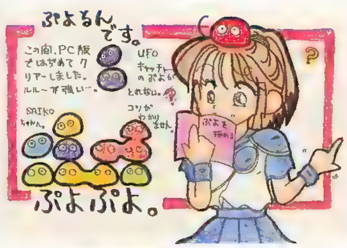
前々回の答えは「ハオ君の不思議な旅」。



(大阪府　KEIKEI君)



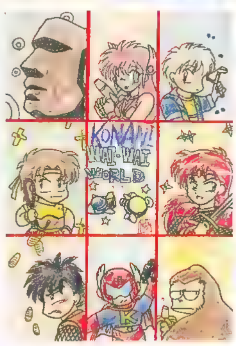
(大阪府　魔行らいらすさん)
同意見求ム。



(静岡県　ゆうきみすずさん)
わたしは4人目までしかいけません…。



(静岡県　ひいらぎ一帆君)
きゃみいライクなボンバーマン(ガール?)極めてラブリー。



(大阪府　NATOさん)
知っている人いるかな〜。コナミのお家芸ゲームだね。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

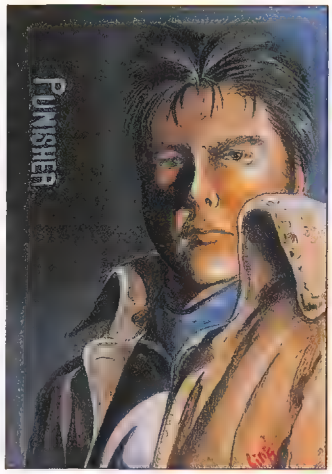


無差別カラー大会!!

ゲーメストアイランド 親父の海



➡（埼玉県　春日蛙さん）
☆後ろのカーバンクルが爆悪。ステキ。

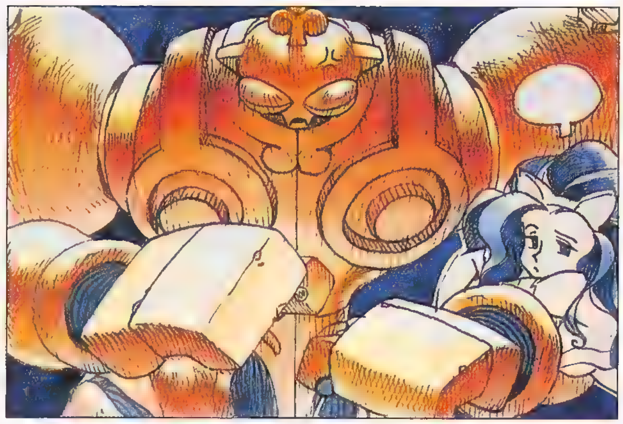


➡（埼玉県　真愚君）
☆男は、常に己より巨大な物に挑み続けねばならないのだ。これが、その男の顔だ!!

編集部には、何人か学生ライターがいるのですよ。で、ですね、その誰もが一度(や二度じゃ済まない）は味わうというソレ、それこそが「ビバ!?留年!!」である。かくいう私のところにも、ついにその恐怖の大王が迫って来た!!助けて神様!!今年はマジメに学校行きますから!!…え!?もう１回２年生やっていい？ラッキー（泣)。



⬆（愛知県　ゴロー好き♥by紅丸君）
☆なぜメストにジヲングが?と思ったら、そーいや出てたなEXに。

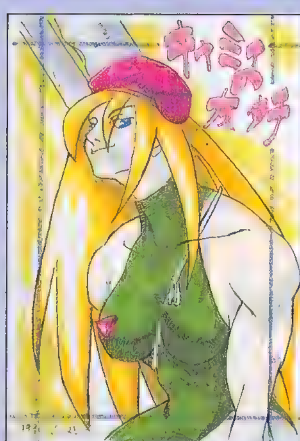


⬆（福岡県　いかみはじめ君）
☆なーんかくつろぎの空気。

昔募集したヨ。わき役特集～



⬆（大阪府　竹井床さん）
☆ワルキューレの名役者、コアクマン。このイラストはテレカにしたかったんだけどなー。ナムコーさーん。



⬆（東京都　小殿雅臣君）
☆キャミィのEDで出てくるチームメイトだ。名前は…何だっけ？



⬆（千葉県　くみPさん）
☆ヒィーマジー!?内臓マニアめ。



⬆（東京都　騎崎ばるたん号さん）
☆くをっ！これぞワキ役。ジャマだっつー!!



紫ナコルルル人形&着せかえドレス 2種類同時発売。さあ注文すれ!!

★みなさんの、強い、強～い要望にお応えすべく、ついに完成しました。赤ナコルルを持っている人にも楽しめるように、着せかえドレスも用意しました。さらに、**読サビ特価で、希望小売価格3500円を2980円に値下げして販売！**このチャンスを見逃すな!!



「ナコルル」●今までと同じナコルルです。

ナコルル人形
価格7000円　送料：E
通販番号：SS-87



「紫ナコルルドレスセット」●こちらは紫の服のみのセットです。上着にズボン、手袋?、リボン、チチウシ、そして下着が入っています。

紫ナコルルドレスセット
価格2980円　送料：E
通販番号：SS-101

※実際の製品と多少異なる場合があります。



「紫ナコルル」●全国20万人の紫ナコルルファンの皆さまお待たせしました！ついにお目見えとなりました。さあ気合を入れて注文してくださいませ～。

紫ナコルル人形
価格7000円　送料：E
通販番号：SS-100

※実際の製品と多少異なる場合があります。

スーパースト IIのカードケース登場!! カードポン





●カードを１枚収納できて、それぞれキャラクターによって色は決まってます。ボタンを押すとカードが飛び出るぞ。

★今、このカードポンを買うと、1個につき1枚、特製スパIIカードをプレゼントだ!!

スーパースト IIカードポン
価格680円　送料：C
通販番号：CP-1（リュク） CP-2(ケン) CP-3(春麗) CP-4（ガイル) CP-5（ブランカ) CP-6（ザンギエフ) CP-7(ダルシム) CP-8（E・本田) CP-9（T・ホーク) CP-10(フェイロン) CP-11(キャミィ) CP-12(ティージェイ) CP-13(バイソン) CP-14(バルロク) CP-15(サガット) CP-16(ベガ)

みんな、お待たせ！ついに新しい、本誌ゲーメストバインダーが完成しました!!



↑表面
↓裏面



吉崎観音先生描き下ろしの、メルティバージョンバインダーだ!! 最近のゲーメストなら、11～12冊ほど収納可能だけど、これからもメストのページ数が増える予定だから、もうちょっと少ないかも…。

ゲーメストバインダーNo.3
定価1200円　送料：E
通販番号：B-3

新作テレカ6点発売!! さくっと注文しとくれ

★キンファイと真侍魂のテレカが新発売です。また、この写真は実際の製品と、多少異なる場合があるかもしれません…。



日本最強格闘家テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-90



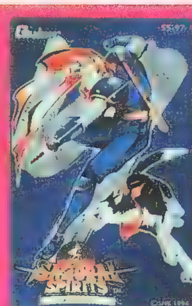
サイコソルジャーテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-91



女三拳士テレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-92



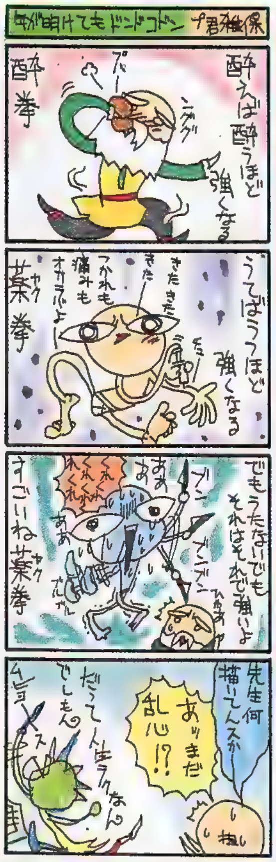
真侍ナコルルテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-95



真侍ガルフォードテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-97

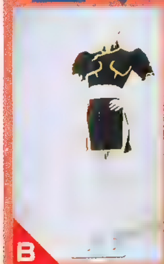


真侍チャムチャムテレカ
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-96



購買層の実に7割強が男性という、いわく付きのアイテム登場!!(いったい何に使ってんだか…)

春麗コスプレコスチューム堂々登場!!


B


A


F

春麗コスプレコスチューム
価格各35000円　送料：E
通販番号
CT-A（青地に黄線）
CT-B（黒地に黄線）
CT-C（桃地に黄線）
CT-D（緑地に黄線）
CT-E（紫地に黄線）
CT-F（黄地に桃線）

★レオタード製作では有名なメーカー「チャコット」がゲーム業界に旋風を巻き起こした!!一応女の子のためにつくられたもので、サイズはM（身長150〜165cm　B77〜88　H84〜94）とL（身長160〜175cm　B84〜94　H89〜99）の2種類がある。次に、色数だが、A〜Fの6種類で、A：ブルー地にイエローライン（写真のがこれ）B：黒地にイエローライン、C：ピンク地にイエローライン、D：グリーン地にイエロー、E：パープル地にイエローライン、F：イエロー地にピンクラインが用意されている。さらに今なら特典として、頭飾（リボン）も着いてくるのだ!!

ただし、このコスチュームは、**受注生産なので注文をもらってから、1カ月半弱ほど時間がかかってしまうので、注意してくれよ！**価格はちょっと高めの35000円。お年玉を握り締め郵便局へGO!!

ゲーメストサポータージャンパー!…略して、サポジャン好評発売中



●ゲーメストスタッフたちが愛用しているスタッフジャンパーがカッコ良くて欲しいよー、と言う読者のために読者バージョンのジャンパーを、限定で300着作ったぞ!!

もう残りわずかだぞ!!見落としてた人は急げ!!

サポジャン
定価9800円　送料：E
通販番号：G-18

今月のむーちゃん&ゲー太郎



（茨城県　堀之内琉珂さん?）
☆いや〜本当に何かないもんですかね?他誌のマスコットキャラも似た運命を辿ってるみたいだし…右へつづく
琉珂さん住所書いてないから何も送れないぞ〜。



（三重県　猫野さん）
☆仕事ないとグレちゃうぞ!!つーことで、いろいろむーちゃん活用法などを考えて送ってくれるとうれしーです。とりあえずは下のやつよろしく。

かばんにぶらぶらさせてね!ゲーメストキーホルダー

スーパーストⅡキーホルダー　●各850円　着色済み　全高約5cm

スーパーリアル麻雀シリーズキーホルダー　●各980円　着色済み　全高約8cm



隆キーホルダー	拳キーホルダー	春麗キーホルダー	キャミィキーホルダー	バルログキーホルダー	ガイルキーホルダー
価格850円　送料：E	価格850円　送料：E	価格850円　送料：E	価格850円　送料：E	価格850円　送料：E	価格850円　送料：E
通販番号：C-44	通販番号：C-45	通販番号：C-46	通販番号：C-47	通販番号：C-48	通販番号：C-49



しょう子キーホルダー	香澄キーホルダー	未来キーホルダー	愛菜キーホルダー	悠キーホルダー	香織キーホルダー	みづきキーホルダー	綾キーホルダー	晶キーホルダー
価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E	価格980円　送料：E
通販番号：ST-11	通販番号：ST-13	通販番号：ST-12	通販番号：ST-14	通販番号：ST-15	通販番号：ST-16	通販番号：ST-19	通販番号：ST-18	通販番号：ST-17

★今月のむーちゃん救出計画　其ノ壱　○唯一残されたむーちゃんのお仕事をなくさないように、目次のカット（黒白）を勝手に募集しちゃいます。ハガキにインクなどで素敵なむーちゃんを縦に描いて今月のむーちゃん宛に送ってください。採用された方には、何かよー分からん粗品をプレゼントします。たのむから送ってプリーズ!!

ゲーメストカレンダー

●残りわずか!!1月はもう終わっちゃったけど、まだの人は急げ!!



X最強カレンダー'95	ヴァンパイアカレンダー'95	真侍魂暦九十五
定価1500円　送料：E	定価1500円　送料：E	定価1500円　送料：E
通販番号：C−69	通販番号：C−70	通販番号：SS-94

やったぜ袋'95

●毎年恒例のやったぜ袋の受け付け締め切りが迫ってまいりました!!今年の目玉はなんと言ってもこれでしょう。あまたの理由から、惜しくも発売中止になってしまったK・O・F'94カレンダーを、なんとか読者の皆さんにお贈りしたくて福袋に入れ込みました!このほかにも、豪2ムック発売記念非売品ポスターや数々のゲームグッズを盛り込んであります。さらに、好評だったダブルチャンスプレゼントも一気に数を増やし、301名様にいろいろなグッズが当たります。2月14日消印有効ですので、注文はお早めに!!



やったぜ袋'95
定価3500円　送料：E
通販番号：TP-6

ゲーメストビデオ

●真侍魂の付録は、十兵衛の眼帯だ。3色だんごを食いながらビデオを観るべし!!



ワールドヒーローズ2JET	ヴァンパイア	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	真サムライスピリッツ
価格6500円　送料：H	価格6800円　送料：H	価格6500円　送料：H	価格4800円　送料：H
通販番号：GV-10	通販番号：GV-12	通販番号：GV-13	通販番号：GV-14
付録：JETコースター	付録：フォボスペーパークラフト	付録：紅丸&東ヅラセット	付録：十兵衛眼帯

クララフィギュア 超限定30体!!!

●まさにレアアイテムのこの製品、30体のみの販売ですから、先着順です。また、ガレージキットなので、写真のように色は付いていないし、組み立ててもないのでご注意を!



クララフィギュア
定価11500円　送料：H
通販番号：AT-5

テレカ

●このほかにもまだまだテレカはありますので、読サビに聞いてね!!



岩尾ひかる	岩尾あかね	岩尾かぐや姫	岩尾イライザ	極上パロディウス	豪2クララ	臣士豪2	豪2ギャルツー	織倉シャルロット	織倉ナコルル	ヴァンパイア
定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1200円　送料：A
通販番号：K-20	通販番号：K-21	通販番号：K-22	通販番号：K-23	通販番号：K-19	通販番号：AT-2	通販番号：AT-3	通販番号：AT-4	通販番号：GS-7	通販番号：GS-6	通販番号：C-65



デミトリ	モリガン	フェリシア	灼熱派隆	青春小僧拳	静御前春麗	キャティキャミィ	極限大王豪鬼	爆裂三人衆	皆川サムライ	都築ナコルル
定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1200円　送料：A	定価1300円　送料：A	定価1300円　送料：A
通販番号：C-66	通販番号：C-67	通販番号：C-68	通販番号：C-55	通販番号：C-56	通販番号：C-57	通販番号：C-58	通販番号：C-59	通販番号：C-60	通販番号：GS-9	通販番号：GS-8

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
B	2個まで……100円	D	4個以上……400円	
B	3個以上……400円	E	何個でも……500円	
C	1個なら……200円	F	何個でも……800円	
C	2個以上……400円	G	単品発送……800円	
		H	何個でも……(サービス)無料	

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。(単品発送の商品は別扱いになります)
例：都築ナコルルテレカ1枚 ……100円(A)
豪虎2おとめ〜ずポスター1組(単品発送品) ……800円(F)
ナコルル人形3体 ……500円(E)
極パロレポパ2冊 ……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

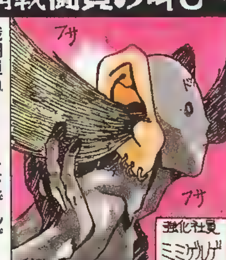


①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒舗戦闘員の叫び

戦闘員No.765 ミミゲルゲ
最近スーファミが壊れてしまい、ワンダーメガでドラクソシスにハマっているらしい。



ヒャッホー!クララフィギュアは先着順なので気合で申し込んでくれよん。やったぜ袋は2月14日消印有効だ。カレンダーは売り切れ寸前だから、注文する前に在庫確認を念のためしてちょうだい。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名　株式会社　新声社 DSB 30

料金　特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

送料　円

払込人住所氏名（郵便番号　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※

（電話番号　－　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号　0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0（右詰めにご記入ください）

通常払込料金加入者負担

加入者名　株式会社新声社 DSB 30

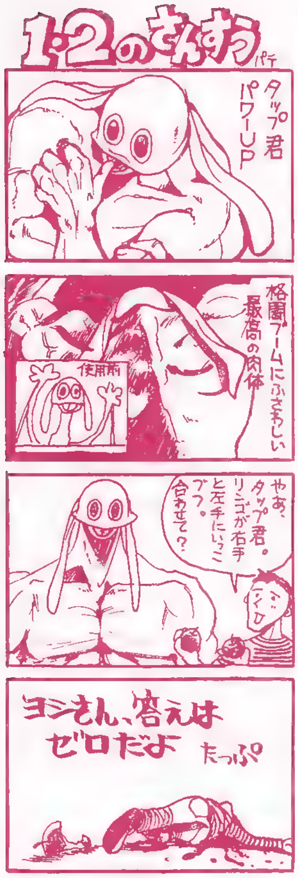
金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）円

受付局日附印

特殊取扱



第55号　1995年　1月30日　月曜日
天下一ゲーマーの店マルゲ屋発行

㋘屋瓦板

2月最大のイベント、バレンタインはもうすぐだっ！ 寂しくなっても㋘屋があるからね♡

今月のイベント&フェアのお知らせ

月間イベント

●ギャラクシーファイト5人抜き大会

●バーチャファイター5人抜き大会

2月は先月にひき続き、VF2とNEWゲームギャラクシーファイトの2本立て。

みんな、カッコイイ対戦をしてね♡

バレンタインフェア♡

11日～15日

おなじみ㋘屋のバレンタインフェアー期間中、お買い物に来てくれたキミにはゲ屋&メルティからチョコレートをプレゼント♡ぜぇーったい遊びに来てねっ♡

新刊情報

2月前半

1／30　**豪血寺一族の謎**

2／9　**バーチャファイター2ムック**

2／10　**ヴァンパイア四コマ決定版　ネオジオギャルズアンソロジー**

2／15　**ヴァンパイアの謎**

2／20　**ダライアス外伝ムック**

今月もたくさん新刊が出ているけど、ちゃんとそろえてくれているカナ？

バーチャファイターフェア

7日～12日

期間中はいろいろなVFグッズを用意して待ってます。楽しみにしていてね！

ネオジオギャルズフェア

1日～15日

今月はバレンタインもあることだし、女の子のフェアだよ♡

びっくりしちゃうようなすごいアイテムを企画中ー（まだ内緒♡）お店に来てくれたキミにだけ教えてあげる♡

ナコルル人形発売記念フェアも同時開催！

桜瀬琥姫大阪に登場！



これは㋘屋大阪上六店の、12月17日の一場面。コミゲで同じみの、あの**桜瀬先生のサイン会なのだ。**またもや長蛇の列ができました。また来てくださいね！

■2月上半期のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
4日(土)	**ぷよぷよ通ゲーム大会** 再び登場！ぷよ通だぁ！前回は惜しくもエントリーできなかったキミも再度チャレンジしてね♡	**鉄拳ゲーム大会** ゲーメストライター超おススメのこのゲーム。ちょっとマニア向け（?）ためしにプレイしてみてね
5日(日)	**パズルボブルゲーム大会** タイトーの人気パズルゲーム。編集部でも大ウケなのだ。	**クイズK・O・F大会** ウワサのクイズゲームがやってくるぞ今度はクイズで最強を目指せっ！
11日(土)	**ヴァンパイア四コマ&謎本発売記念！ヴァンパイアゲーム大会** まだまだ熱いぞっヴァンパイア！真の闇の帝王の座は誰の手に!? 四コマと謎本もヨロシクね♡	**東京店と同時開催**（大阪店は団体戦となります）
12日(日)	**5日大阪店と同内容 クイズK・O・F大会**	**5日東京店と同内容 パズルボブルゲーム大会**
18日(土)	**X-MENゲーム大会** 1月のイベントも大好評のX-MEN。期待に応えて再び登場！	**4日東京店と同内容 ぷよぷよ通ゲーム大会**
19日(日)	**4日大阪店と同内容 鉄拳ゲーム大会**	**X-MEN団体戦** 三人一組で正義と悪に別れて闘うのだ。詳しくはお店できいてね
月間イベント	**ギャラクシーファイト　5人抜き** **バーチャファイター2　5人抜き**	**東京店と同時開催**

東京内神田 秘境通信

メルティのデビューアイテム、メルティバインダー！みんなもう持ってるカナ？

これはこれはお久しぶりね、の（…と思うんだケド）秘境通信だ。ともあれ95年もめでたく明けて、気がつけばもう2月かい？

あっというまにバレンタインだねえ。↑ワザとらしいふりかた。

㋘屋ではガンッと一発、ナイスなフェアを用意してるぞ！

『チョコレートもらえなかったクン救済企画！君もメルティからチョコをもらっちゃえっこれで今年は寒くないぞバレンタインフェア』と、どこかで「ほっとけっ!!」と怒りの言葉が叫ばれているようなネーミングのフェアだよ！

買い物に来てくれたキミにチョコをプレゼントするというもの。

ちなみに本物のメルティが来て…なーんてコトはなく、運が悪ければ男店員からうけとるコトになるので要注意だっ。

2月はそんなわけで**『女の子の月』**（…そりゃあ3月のほうが本番だけど）。いつもはヤロウばっかりの㋘屋もこの時ばかりは華やかになるぞっ！（92%ウソ）

ナコルル人形NEWバージョンも発売予定。見逃すなっ！

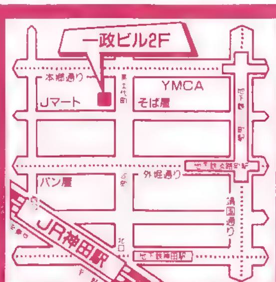
ところで、ネオジオギャルズに気をとられて、我が㋘屋のおススメギャルメルティのコトをみんな忘れてないかい？

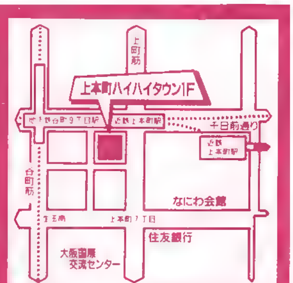
メルティにメロメロなキミーその気持ちをイラストにして送ってほしいゾっ！

イラストコンテストも企画中なのだ。待ってるよん♡

ではでは、これにて。







あばよコンシューマ。よろしくハーネス

第9回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

第9回目にして明かされる真実！「アーケーダー」というタイトルの命名者、それはアディオスtoshi（別名コシカケ日本）なのだ！…だからどうした？そーいやそーだ。忘れて。

担当：M・二田
イラスト：じぐらっと

今をときめくX-MENやストⅡX、そしてダラ外も、実はシステム基板で動いているゲーム。

そんなわけで今回は、何かとおトクなシステム基板。この特集をやっちゃいます！

システム基板とは!?

システム基板とはどんなものか？以前アーケーダーで、コンパネ、基板の関係を説明するときに、コンシューマ機にたとえて「コンパネ＝ハード」「基板＝ソフト」と言ったことがあったよね。システム基板も、もちろんソフトにたとえられる。でもちょっと特殊なソフトなのだ。

なぜならシステム基板は、**ある部分を交換するだけで別ゲームになるソフト**だからである。

こうして生まれたシステム基板！

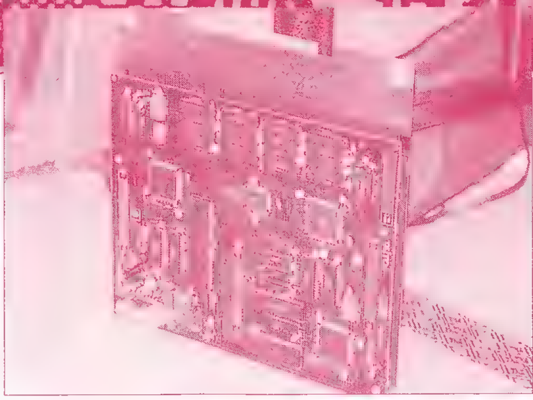
元来ゲームは、メーカーから筐体と込みで供給されていた。だけど、新しいゲームが出るたんびに筐体ごとっていうんじゃ、ゲームセンターもメーカーもたまったもんじゃない。そこで、基板売りが主流になってきたわけ。

そのうちそれが、メーカーの手によって基板改造によるゲーム交換が行われるようになる。これがシステム基板のもとになった発想。さらに進化して、改造ではなく完全な部品交換のみによるゲーム供給を可能にしたものが誕生した。これがシステム基板だ。

難しく考えなくていーよシステム基板！

具体的に例をあげて説明しよう。タイトーのシステム基板「F2システム」とカプコンのシステム基板「CPⅡシステム」の二つだ。





このように、そのゲーム用の部品を取り付け、複数のゲームに変えていくわけだ。

さて、ここで注目してほしいのが、メーカーによって供給形態、呼称、交換方法が違うってこと。F2システムの場合はサブボードと呼ばれる基板。CPⅡシステムはロムとかカセットとか呼ばれている、ケースに入った基板だ。これらはシステム基板に追加の基板を装着することでゲームを交換する。ナムコのシステムⅡではロムと呼ばれ、これは文字どおりロムであり、ゲーム交換方法はICソケットにロムを取り付けることで行う。

サブボード装着完了の図。手前がシステム基板ね。通称マザーボード



もっとも、役割はどれも同じ。ゲームプログラム、グラフィックデータ、サウンドデータなどが収められている。別に難しく考えるこたーない。基板には変わりないんだし。

相違点のまとめ

システム基板

●それ単体では基板として機能しない
●ロム、サブボード、カセットにより、ゲームの交換が可能

普通の基板

●それ単体で基板としての機能をする
●ゲームの差し替えは、基板ごとおこなう

絶対おトクなシステム基板

さて、システム基板のメリットはどこにあるのだろうか？ プレイする分には全然変わりない。システム基板のゲームだから操作性がいいとか悪いっていうのはまったくない。ゲーセンで遊ぶプレイヤーたちにとっては、それがどっちであっても構わないわけ。

じゃあ、だれが構うのか？ 我々アーケーダーが構うのである。なぜか？それは、システム基板最大のメリットが集めやすいという点にあるからにほかならない。

「理由その一、安価である！」

何と言ってもこれに尽きる。ロム、サブボード、カセットは、普通の基板に比べて安い。もちろんシステム基板自体はそれなりにするが、一枚持っていればあとはロムなどを追加していくだけなので、結果的にトクであるといえましょう。

「理由その二、整理しやすい！」 普通の基板と比べて、確実に省スペースである。基板はそれ自体けっこうデカいし、エアキャップで包むとさらにひとまわりデカくなる。アーケーダーにとって、省スペースは大カンゲーなのだ！



比べてごらん。小さいのって素敵！

以上2つの理由のとおり、安くて場所をとらないことは、ゲーマーでありコレクターでもある我々アーケーダーにとっては、たいへん嬉しいことといえよう。

余談だが、かくいう私、マウントちゃんもタイトーのF2システム、カプコンのCPⅡシステムという二つのシステム基板を持っている。F2システムはサブボードの相場が異常に安いのでお薦めだぞ。

ところで、いくらロムなどが安いといっても、希少なゲームは高価だし入手も困難なので、覚悟しておくべし。ナムコのゲームは特に希少だ。

システム基板ちゃんリスト

システム基板名	ゲームラインナップ
M―72システム（アイレム）	R-TYPE、最後の忍道、イメージファイト、ドラゴンブリード、エアデュエルなど
メガシステム　（ジャレコ）	武田信玄、プラスアルファ、天聖龍、ザロードオブキングなど
マザーボードシステム（データイースト）	ヘビーバレル、ドラゴン忍者、ロボコップ、ファイティングファンタジーなど
バブルシステム　（コナミ）	ツインビー、グラディウス、ギャラクティックウォーリアーズ、RF-2など
システム16　A、B（セガ）	ファンタジーゾーン、アレックスキッド、モンスターレア、テトリス、ゴールデンアックスなど
システム18　（セガ）	シャドーダンサー、エイリアンストーム、ムーンウォーカー、ブロクシードなど
システム24　（セガ）	ゲイングランド、クラックダウン、ボナンザブラザーズ、クイズ宿題をわすれましたなど
システム32　（セガ）	ラッドモビール、スパイダーマン、アラビアンファイトなど
CPⅡシステム（カプコン）	スーパーストⅡ、D&D、エイリアンVSプレデター、ヴァンパイア、X-MENなど
F2システム　（タイトー）	メタルブラック、ガンフロンティア、プリルラ、ルナークなど
F3システム　（タイトー）	カイザーナックル、タライアス外伝、バブルシンフォニーなど
システムⅡ　（ナムコ）	アサルト、オーダイン、ワルキューレ、未来忍者、マーベルランド、ドラゴンセイバーなど

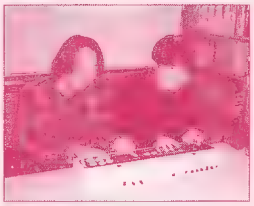
新製品！
「ボードマスター」レビュー発売されたばかりのニューマシンの実態やいかに？の巻

何回かにわたってお伝えしてきたコンパネレビュー。今回が一応の最後となります。

東京は高田馬場にあるボード・Aさんが、満を持して世に送り出す究極のコンパネがこれーその名も**「ボードマスター」**だ。

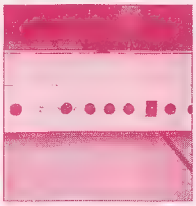
3万9800円という、大変お求めやすい価格でありながら、セガのアストロ筐体の純正パネルを使用し、見た目にも非常にゴージャスだ。実物が届くやいなや、編集部の人間のほとんどが目を見張ったぞ。重量ズッシリ安定バツグン。もちろん操作感覚も申し分ないときたもんだ。

さて、このマシンで特筆すべきは、何といってもその幅の広さである。何と65センチーあのベガ9000DXをも上回る横幅だ。これなら対戦しても全然隣の人がじゃまにならない。それでいて奥行きは21センチとスリム。デザイン的にすっきりしていて好感がもてる。



屈強な猛者2人もスッポリ！いい感じだ！

映像出力も一通り（RGB、S端子、ビデオ）揃っている。RGBはもちろん奇麗なのだが、Sとビデオで出力した時も、普通以上に奇麗なのだ。



極めてシンプル。明快そのもの

ボード・Aさんのお話によると、これは最新のICを積んでいるからなのだそうだ。かのセガサターンに使われているのと同じものらしい。

う〜、まったくもってイカスことこの上ない！絶品と言わずにはいられませんね。

まとめ＆よ・こ・く

いかがだろう？システム基板はどんなものかわかってもらえたかな。

システム基板はもはや主流と言っても過言ではないし、まだまだ説明したいので、次回もう一回やろうと思います。基板のヒダのヒダまで迫りまくりだ。

次回アーケーダー

「うなるハーネスパンチ！当たるコンパネキック！俺が噂のシステム基板ナリ〜」の巻

じゃねっーお葉書もちょーだい！

じゃ〜ん！コンパネをプレゼントだっ!!

今回レビュったボードマスターを、発売元のボード・Aさんのご好意により1名様にプレゼントだ！使い心地グンバツの最新型をチミに贈ろう！

欲しい人はこのコーナーの感想、その他思いのたけを書いて、

「アーケーダー　コンパネ欲しいよ係り」

まで送ってくれ！締め切りは95年2月28日（消印有効）。待ってるぜ！

お葉書＆お手紙大募集！

●我らアーケーダー（我家のゲーム環境自慢コーナー）
●ほふりんの部屋（質問コーナー）
●おすすめ基板コネクション（絶対おすすめの基板レビューコーナー）

宛先
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F
新声社
ゲーメスト編集部
「アーケーダー○○係」まで
どうぞ
普通のお手紙も待ってます。

あけましておめでとうございます

レゲーの魂

新年1発目は、当コーナーへ送ってくれたレゲーVGMのアレンジの紹介だ！調査・報告だけでなく、こういう活動も、熱いぞ!!

担当：KAL



（大阪府　雄刃君）●タイトーの暗〜い（表現悪し）横スクロール忍者アクション、影の伝説。あ、上にもスクロールしたな。



（千葉県　神宮亭彰五君）●リブルラブル。有名なんで、写真だけど見たことある！っていう人多いんじゃないかな？

さて今回は、以前お伝えしたとおり（といっても、もうかなり前の話になっちゃったけど）、当コーナーの一読者である宮城県の中谷満君が送ってくれた「レゲーVGMアレンジ集」の紹介を簡単にしてみたいと思います。

電脳奏戯／番外編 レゲーVGMアレンジ編

さて、紹介するとはいっても、音の紹介なわけだから直接聴いてもらうのが一番いいんだよね。でもそういうわけにもいかないので、まずはご当人の解説を引用させていただきましょう。

——どうもコンニチハ。こちら、「電遊音楽CO.」と申します。

当方は、「尋常じゃない音楽（アレンジ）」と「音楽（アレンジ）は気軽に誰にでもできる」という思考をコンセプトにした、「EASY-TECHNOスタイル」なる私的製作ジャンル（というホドのものでもないけど）を重視し、愉快な初心的音楽を簡易気軽に製作繰り広げる、頭ぐるぐる脳天気な同人音楽サークルです。

この「電脳奏戯／番外編」は、これまで当方が製作したレゲー（レトロゲームの略）VGMアレンジ集の中からいくつかを選曲編集したものであり、得意とする（するなよ）安直アレンジ満載、60分テープに強引に盛りだくさん。当サークルのオリジナル曲と同様、一風変わったアレンジをお楽しみいただければ幸いです。

とのこと。で、この「電脳奏戯／番外編」に収録されているゲームはというと、これがナムコ黄金期あたりにゲームセンターに通いつめた人にとっては懐かしい名前ばかりが連なってて…。曲目は表にしてあるので、それを見てもらいましょう。

どうです。往年の名作ばかりが集まってるじゃないですか。とはいっても、「何コレ？」というピンとこない人も今ではけっこういると思うので、少しばかり解説をしておきましょう。

●バブルシステム・ウォーミングアップ

一世を風靡したグラディウスやツインビーといった名作に使われていた基板（システム）で、電源を入れてからゲームが立ち上がるまでのロード時間中に得体の知れない、けれど素晴らしい曲が流れていたんですね。これがコナミモーニングミュージックで、朝一番にゲームセンターに行って、開店と同時に筐体の前のイスに座ってグラディウスがロードされているのを待ったことのある人なら、きっと記憶に残っているハズ。ちなみにバブルシステムはほかに、かのロボット対戦格闘アクション「ギャラクティックウォリアーズ」やロードファイターの続編として発表されたレーシングゲーム「RF2」などにも使われてました。

この曲を1曲目にもってくるなんて、全くいいセンスしてますぜ、旦那。

●バルガス

カプコンのデビュー作。縦スクロールのスペースシューティングで、敵はメカメカしい巨大昆虫（？）。

カプコンはこの第1作から美しいグラフィックと高い操作性を誇ってたなぁ。

●サイコソルジャー　K.O.F94のおかげで再び脚光を浴びるようになった横スクロールアクション。

当時は歌うゲームとして話題になったけど、さすがにこのアレンジでは歌ってないです（笑）。

昨年の暮れごろ、秋葉原に行ったときには〝シントク〟という店にあったけど、今はどうかな。

●スターフォース

最近は元気のないテクモが世に放った、超硬派縦スクロールシューティングの名作。

グラフィックがまた超美しく、今見てもきれいと思えるところが凄い。が、その画面に魅かれていざプレイしてみると、そのゲーム内容のなんとハードなことか！とにかく敵の数が多い。次から次へと編隊を組んで出現する敵機を己の連射能力にまかせて打ち倒していく〝破壊の快感〟みたいなものがあったねェ。

また隠された100万点ボーナスの謎とかも当時話題になりました。

でもこのゲームって、VGMはシンプルなんだよね。

曲目お品書き

SIDE-A

♯	1	バブルシステム　ウォーミングアップ(2：51)（コナミモーニングミュージック）…コナミ/1985
♯	2	マッピー(2：42) …ナムコ/1983
♯	3	バルガス(2：44) …カプコン/1984
♯	4	バブルボブル(2：53) …タイトー/1986
♯	5	ファンタジーゾーン(3：01) セガ/1986
♯	6	リブルラブル(3：41) …ナムコ/1983
♯	7	影の伝説(3：27) …タイトー/1985
♯	8	ジャイラス(2：57) …コナミ/1983
♯	9	戦場の狼(2：59) …カプコン/1985

SIDE-B

♯	1	サイコソルジャー(2：54) …SNK/1987
♯	2	スターフォース(2：59) …テクモ/1984
♯	3	ツインビー(3：24) …コナミ/1985
♯	4	忍者くん阿修羅の章(2：47) …UPL/1987
♯	5	ドルアーガの塔(2：38) …ナムコ/1984
♯	6	イシターの復活(3：04) …ナムコ/1986
♯	7	ムーンクレスタ(2：18) …日物/1980
♯	8	フェアリーランドストーリー(3：10) …タイトー/1985
♯	9	ゼビウス(3：02) …ナムコ/1983
♯	10	カルノフ(2：52) …データイースト/1987

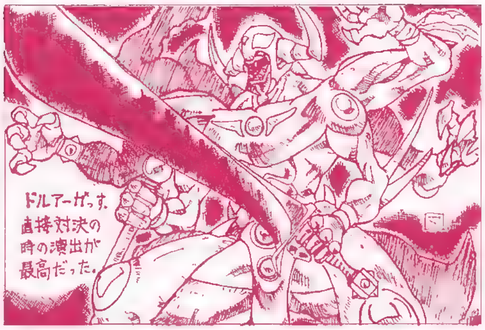


（栃木県　ナムコ1975君）●お、さわやかタッチでグーですね。基板はね〜。やっぱ安いうちに買うのがいいかな、と。



（山口県　QQQ君）●実はこれ、一昨年のハガキなんだけど、本文に合わせて、採用。梅田の地下にあったぞ〜う（大阪ね）。

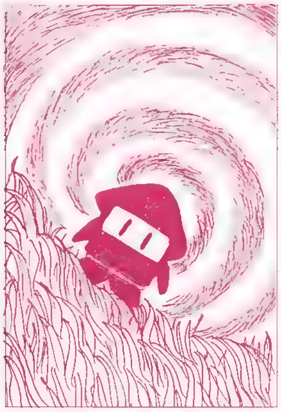
それでは、肝心のアレンジのほうに話を進めましょう。
まず聴かせていただいた後の感想ですが……確かに軽いですね、こりゃ。本人もいっているような〝愉快で気軽〟なアレンジがとても爽やかで、気持ちいいです。戦場の狼やドルアーガの塔といった、決してノリのいいとはいえない曲まで、得意とする安直アレンジによって（笑）ノリのいい軽快な曲に仕上がってます。
また全体（全曲）を通して、ある一定の基本ラインが一本通っていて、おそらくほとんどの曲がそれをベースにアレンジされている、といった感じですか？
これなら、違う曲を聴いても「お、中谷君のアレンジだな」と分かるんじゃないかと思えてしまうような、中谷君の〝色〟を感じます。
正直なところ、「同人音楽もあなどれないな」というのが聴いた後2番目に思った感想で、聴いた直後に感じたのは「なんてノリのいいアレンジなんだ」というもの。すごく楽しげで、本当に好きでやってるんだなァ〜というのが曲を通して伝わってきます。
これを聴いてレゲーに興味を持てば、それこそ理想形というもの。というわけで、当人からのメッセージを。

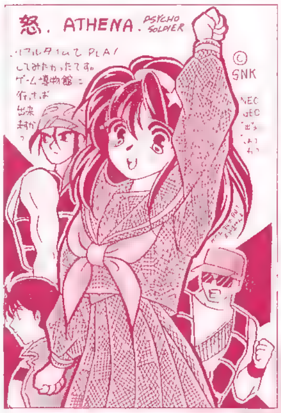


（大阪府　雄刃君）●人々を惑わす悪魔、ドルアーガ。この悪魔が復活する日は…？

——無謀ですけど、願わくばレゲーの魂読者の方々にも聴いてみていただきたいです。
もし興味のある方がいらっしゃるならば（いないと思うけど）、270円切手と宛名カード同封の上（送料のみで配布します）、次のところまで送っていただきたいです。（〒988　宮城県気仙沼市内の脇2−145　中谷方　電遊音楽CO．）
作品に自信はないけど、少しでも興味のある方にはオススメしたいです。つたない作品ではありますが、何か1つでも感じ取っていただけるものがあれば幸いです。
これからもいろいろ作りたい…製作意欲にかきたてられた、何か躍動するものを抑えることができない日常です。

というわけで、今回はこれ1本で終わってしまったレゲーの魂だけど、たまにはこういうものの紹介って、どうでしょう？
2カ月連続っていうのもどうかとは思うんですが、実は次号もレゲーVGM紹介をしたいと考えています（次号が無理ならその次の号）。
そういうことなんですが、大阪のIKUKOさん！　9月か10月ごろ送ったというテープ、こちらには届いてませんよ。郵便事故だと思うんですが…。
それでは今回のレゲたま、このへんにて失礼させていただきます。
ではでは。


（群馬県　ツボ君）●これは阿修羅の章ですな？（笑）今、忍者くんが密かにブーム？



（埼玉県　せれなさん）●サイコソルジャーをレゲーコーナーなどに復活させているお店が最近多いみたい。でも私はアテナ（前作）のほうが…。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人(つまり君)の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード(シール)を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評 APAPA

笹岡ゆりのさん、掲載お礼のハガキをありがとでした。最近は、載ったことのある人の掲載申し込みもかなり多い。んで、そういう人は、前回の通販申し込みの状況とか掲載されての感想とかを、規定の手紙に添えて書いてきてくれると嬉しいな。初めての人も、感想を聞かせてほしいぞ。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。(例「○月○日発売号までに」)
⑤通販を行う期間。(例「売り切れまで」)
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日号までに掲載希望』と表に書いて指定してください。

☆伝言板も同人誌も、3月15日発売号締め切りは2月4日、3月30日発売号締め切りは2月20日必着です。どちらあての物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。

同人誌紹介

値段は送料込みです

マリオンまかちん



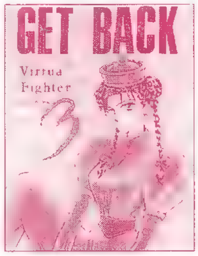
ALPHONSE CAFE発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手にて。

「EDはまだ見ていないド下手ですが、マリオンへの愛だけで作りました」

マリオンファンのためのショートギャグ誌。もっとゲームストーリーを追求してほしいけど、とりあえずかわいく描けているのはいい。

(〒233 神奈川県横浜市港南区下永谷4-1-10-403 中山美穂子Ⓖ)

GET BACK3



KAMI-L・P・J発行、B5判48頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替+240円切手にて。

「90%お笑いの、とりあえずオールキャラ(含2)本です」

VF2ショートギャグメイン誌。ギャグ、シリアス共に、ちょっと練り不足なのが残念。

(〒574 大阪府大東市野崎2-4-11 川西(様)方「G・B」係)

武器よさらば



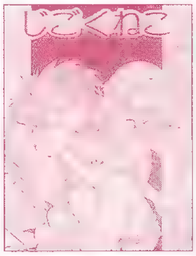
スネア倶楽部発行、A5判44頁オフ。300円の無記名小為替+190円切手にて。

「1Pショートギャグのオールキャラ(2除く)本。バーチャの好きな方に」

5頁シリアスは練りが甘いが、ギャグなど読める頁も十分多い。値段を考えれば、満足のいく内容と言える。

(〒673 兵庫県明石市西明石町5-13-23 プレジオ明石405号 高尾純子)

じごくねこ



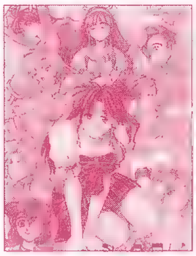
O2発行、A5判36頁オフ。300円の無記名小為替+190円切手にて。

「うまくいきっこないわ！ 猫と狼の恋愛なんて！ と思う方に」

フェリシアに惚れているガロン、という本。念のため言っとくが、普通、犬は(犬じゃねえ、狼だっ!!) 猫食ったりしねいぞ。

(〒651-22 兵庫県神戸市西区糀台2-15-10 水田(様)方「O2」)

シータ・ロム③



θ・ROM発行、B5判212頁オフ、表紙カラー。1600円の無記名小為替にて。

「巻頭の『GANGAN行進曲』と『WH2JET』で誌面の半分を占めてます」

プロを含む50人の執筆陣による、コミック(4コマ含む)40本で構成。ADKとFFⅥの特集本。平均レベルの高い、安心して買える一冊。

(〒180 東京都武蔵野郵便局私書箱16号『シータ・ロム③』係)

美形戦隊サンバルカン



R・S・C&桜吹雪発行、B5判36頁オフ、表紙カラー。450円分の無記名小為替+240円切手にて。

「ひらのわたる&佐藤清美の二人誌です」

餓狼・日本・中国・怒チーム中心。対談は読み物としては未完成すぎるが、マンガはレベル、完成度ともに高い。

(〒500 岐阜県岐阜市千手堂中町1-14 ひらのわたる)

必ず最後にオレが勝つ!!



極悪カンパニー発行、B5判54頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替+240円切手にて。

「ストⅡギャグの二人誌です。先着25名様に春麗のレターパッドをプレゼント!!」

ストレートなストⅡギャグ誌。完成度は高くないが、素直な味わいは好感が持てる。リュウ、春麗が多め。

(〒258 神奈川県足柄上郡開成町延沢575 渋谷和恵)

シャイニングフォースⅡ



川越影の会発行、B5判72頁オフ。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「ゲームやったことない人も笑えるハズっ…!!のおバカギャグ本です」

1頁ギャグ57連発の、シャイニングフォース勇者中心本。

(〒350 埼玉県川越市下小坂711-6 田中(様)方ゲーム部)

BLACK EDITION! 3



PHANTOM×MAMA発行、B5判36頁オフ、表紙2色。700円の無記名小為替+40円切手にて。

「春麗シリアス18禁本です。希望の方には『2』のガイドをつけます」

ストーリーは面白そうだが、続きものなので、簡単には評価を下せない。絵や漫画技術は卓抜している。18禁です。

(〒359 埼玉県所沢市中富南4-2 セントラルハイツ1-201 丸山(様)方「P×MAMA」)

愛拳の友



本家ウゴウゴ・ルーガ発行B5判60頁オフ、表紙3色。600円の無記名小為替+240円切手にて。

「はき違えた愛が大爆発の2人組の拳受け本です。愛拳家の方、どうぞよろしく」

ストⅡムービー寄りの、隆×拳メイン本。18禁です。

(〒187 東京都小平市上水本町2-16-8 吉野雅子)

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお願いします。ミュージックテープ、フィギュアなど……また、……の端は印刷に出ないので、端5……





『WALLING』パズル

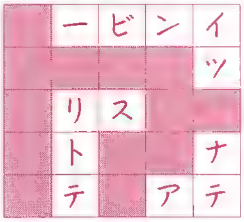
出題　APAPA

例題ゲーム名リスト

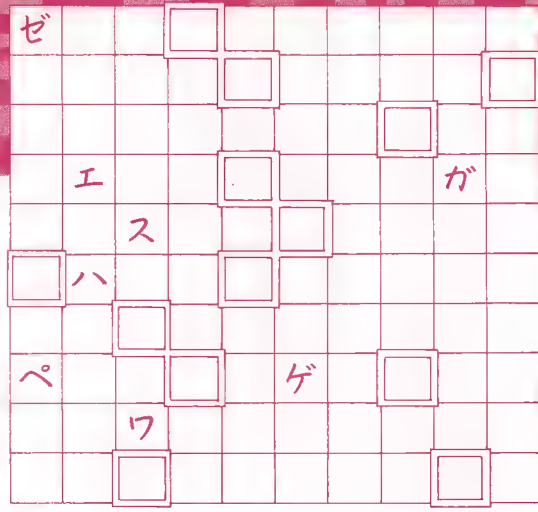
例題



例題解答



問題枠



解き方

ゲーム名とゲーム名の間を、壁で仕切っていくパズル。ゲーム名の入るマスと壁のマスを、それぞれ伸ばしていくのだ。

さて今回は、問題枠の中に、次に示すルールに従って、ゲームリストのゲーム名を納めていってもらう問題だ。

ルール

①問題枠の中にある文字は、納められるゲーム名の初めの一文字である。

②どのゲーム名の、どのマスをとっても、ほかのゲーム名とは、縦、または横に接していない（斜めはOK）。つまり、必ず間に壁マス（黒マス）が入っている。

③どの壁マス（黒マス）から始めても、壁マスのみをたどって、すべての壁マスにたどり着けなくてはならない。つまり、すべての壁マスはつながっている。

④壁マスも、ゲーム名の文字の入ったマスも、2×2以上の塊になってはいけない。

ゲーム名リスト

- ゲバラ
- ペンゴ
- ハングオン
- エアバスター
- ゼロウィング
- ガロウデンセツ
- スペースハリアー
- ワルキューレノデンセツ

解くには「確実にゲーム名を構成する文字が入るマス」と「違うゲームの同様のマス」の間を　壁マスとして塗りつぶしていくこと。

そして次に、壁マスは孤立しないことを考えて、ほかの壁マスとどう繋げるかを考えていこう。

あらかじめ入っている文字と文字の間、そして文字と文字が斜めに接しているところの、挟まれたマスは、必ず壁マスになるぞ。

さて、そこで解答は「二重枠のマスに入った文字を並びかえてできるゲーム名」とします。

二重枠のマスが壁マスの場合、その二重枠はなかったものとして考えてください。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、2月15日必着で、〒101　東京千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル　ゲーメスト編集部「WALLINGパズル係』あてに送ってほしい。

正解者の中から、自らを浅学菲才（せんがくひさい）と言うことのできる5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それから、ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、根気と論理的思考で解くのだっ!!

12月30日号当選者発表

さて、前回の『計算』パズルの正答率は95%、正答者難易度アンケートは、VH21%・H31%・N30%・E12%・VE5%・無回答1%と、ハード中心ノーマル寄りといったところでしょ～か。

問1が爆裂難しかったけど、それは解けなくっても、まず解答は出せるんでなんとかなった、という人が多かったみたいやね。

総当たりで解いていった人が目立ったけど、本当は論理的に絞っていくことも、かなりできるよ。

当選者

PNPNPNPN

イカサンダー君（東京都）

蛍光ウィング君（愛知県）

BEL君（奈良県）

破子義さん（奈良県）

椎木　信君（山口県）

以上5名。おめでと～っ。

みなさんお待ちかねエ～っ!!のお返事コーナーに突入だ～っ♪

S・REM君、ウンズ持ってるの？　いば・ぴー君、新聞は読んだほうがいいと思う。愛媛の藤本君、た、確かに12月30日号の表紙はぷよぷよになってるぅ。らいすた君、僕のハガキ集計は締め切りが来てからだから、早くハガキ出しても意味ないぞぉ。金四郎君、ちゃんと皆勤してね。菊一文児君、パズル本は凶悪問題集の様相を呈してきているぞ。これ一冊で、恐らく半年は旅行のお供に困らないと思う。静岡の中村君、授業中にやるときは、先生に見つからないようにね。でも勉強は、授業中にやるほうが結局短時間ですむんじゃない？　KNI君をはじめ、けっこう多くの人が、プログラム組んで解いたみたい。楽しめたなら、どんな解き方をしたってもちろん構わないぞ。ってわけで、今回はここまで。ではまた次回っ。

今月の残念賞



PN　みそりんさん（鹿児島県）⑮
にっこり笑って人を斬る。考えると、なんて恐ろしいゲームじゃ。



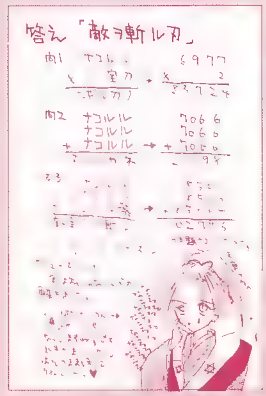
PN　斎藤和海君（栃木県）⑮
敵を斬る八重歯!?　あんな歯で噛みつかれてはかなわんぞぉ。



PN　かきのたね君（愛知県）⑮
みんな。残念賞掲載ハガキへの感想も募集しているんでよろしく。



PN　Mr.Mt君（神奈川県）⑮
うむ。掛け算が難しいというのは、みんなの共通意見である。



PN　たちばなあやめさん（愛媛県）⑮
はい、計算式は、このようなものでした。お父さんご苦労さま。

助け合おう!!

ゲーメストは、兵庫県南部地震の被災者の方々のために救援募金活動に参加します。

関西地区…特に兵庫県神戸地区にお住まいのみなさんは大変な被害を受けておられることと思います。被害を受けられた中にはゲーメストやコミックゲーメストの読者、ゲーム仲間やそのご家族が大勢含まれているのではないかと心配です。

私たちは微力ですが、新声社の全員がライターと共に心をひとつにして、役に立つ救援方法は何かを考え実行します。

①まず、社内で救援金を募集します。
②㋘屋東京店および㋘屋大阪店で募金活動をします。
③ゲーメスト誌上で読者のみなさまに募金を呼びかけ、お預かりした救援金を一括して兵庫県にお届けします。

［受け付け方法］ 募金のみに限らせていただきます。

［送金先］ 現金書留は〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 株式会社新声社内「助け合おう!!」係へ。郵便振替は「口座番号・00150-4-98420、口座名・株式会社新声社読者サービス部」へ。郵便振替には必ず「助け合おう!!」係と明記して送ってください。

［期間］ '95年2月28日までとさせていただきます。

ナント家のTVでゲーセンゲームがプレイできる。君も最上級のゼイタクを味わってみよう!!

TEL受付は日本一長い深夜12:00までやってるよ。(うーっもうガマンできないTELしよー!!)

★始めるのは簡単。コントロールボックスと基板とハーネスを買えば、あとはTVにつなげるだけで遊べてしまうのだ!!

価格は常時変動しますのでTELにて確認して下さい

アテナのはてな	3,000
アクトフェンサー	5,000
アステリクス	15,000
アルゴスの戦士	17,000
R-TYPEII	9,000
R-TYPE·LEO	17,000
悪魔城ドラキュラ	75,000
1943(海外)	7,000
イーアルカンフー	14,000
ウルトラマン倶楽部	4,000
ヴィマナ	10,000
ヴァンガード	55,000
ウルトラマン	3,000
ウルトラ闘魂伝説	10,000
ヴァンパイア	特価
〃 ロムボード	TEL
エイリアンシンドローム	30,000
エアバスター(海外)	9,000
エレベーターアクション	14,000
エイリアンVSプレデター	特価
〃 ロムボード	TEL
SDガンダム ネオバトル	8,000
X-MEN	特価
〃 ロムボード	TEL
STGストライクガンナー	4,000
大江戸ファイト(流血)	28,000
オーマイガアー	8,000
カイロスの館	13,000
カルテット(海外)	15,000
カンガルー(海外)	20,000
歌舞伎Z	12,000
ガイアポリス	22,000
カイザーナックル	85,000
〃 カートリッジ	25,000
カプコンCPシステムIIマザー	TEL
カメレオン	40,000
ギャングウォーズ	3,000
ギガンテス	9,000
強行突破	6,000
キース&ルーシー	5,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	TEL
キャプテンコマンドー	30,000
究極戦隊ダダンダーン	TEL
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズF-1	1,000
クイズTV合衆国Q&Q	1,000
クラッチヒッター	4,000
クイズSHOWbyショーバイ	9,000
グリーンベレー(海外)	7,000
クイズくれよんしんちゃん	5,000
功里金団	5,000
クイズくれよんしんちゃん2	7,000

グラディウスII	TEL
グラディウスIII	TEL
原始島	12,000
ゴジラ	13,000
コラムス	5,000
豪血寺一族	18,000
豪血寺一族2	TEL
ゴールデンアックスII	38,000
コナミのピンポン	3,000
極上パロディウス	70,000
サイバリオンP付	60,000
ザクソン	27,000
サンダーゾーン	16,000
最後の忍道	14,000
サラマンダ	22,000
サプライズアタック	3,000
サイコニクスオスカー	12,000
サイコソルジャー	70,000
疾風魔法大作戦	TEL
シークレットエージェント	12,000
ジャイラス(海外)	15,000
ジャングルキング(海外)	25,000
新入社員とおる君(海外)	8,000
ジンジンジップ	15,000
ジッピーレース	5,000
シティコネクション	30,000
スーパークイックス	5,000
スーパーマン	15,000
スケバン雀士竜子	25,000
スクランブルエッグ(海外)	8,000
スーパーピンボールアクション	10,000
スーパーザクソン	27,000
スクランブル(海外)	20,000
S-SFIIX	特価
〃 ロムボード	TEL
SFIIダッシュ	7,000
SFII'ターボ	9,000
ストリートファイター	15,000
スペランカー(海外)	15,000
戦国エース	25,000
ゼクセクス	TEL
セイブサッカー	15,000
戦場の狼(海外)	11,000
セーラームーン(新品)	予約OK
セクションZ	25,000
WWFスーパースターズ	2,000
WWFレッスルフェスト	2,000
タンブルポップ	4,000
大魔界村	50,000
ダンプ松本	9,000
タイムパイロット	23,000
タイムパイロット84	23,000

タフターフ	9,000
ダブルドリブル	5,000
ダークシール	12,000
ダークシールII	15,000
達人王	18,000
ダブルドラゴンIII	2,000
タントアール	12,000
ダイエットGOGO!	4,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価
〃 ロムボード	TEL
タイトーF3マザー	TEL
タイトーF2マザー大ボード	15,000
ダライアス外伝	TEL
チャンピオンレスラー	3,000
中華大仙	3,000
ティップタップ(海外)	30,000
テラフォース	7,000
ティンスター	25,000
天地を喰らうII	27,000
出たなツインビー	12,000
トップローラー	4,000
殿様の野望クイズ	1,000
ドギューン	10,000
特殊部隊ジャッカル(海外)	15,000
牌砦	8,000
トップランキングスターズ	12,000
ドラゴンボールZ	25,000
ドラゴンボールZ·VRVS	25,000
トライゴン	17,000
ナックルジョー	15,000
ナイトスラッシャーズ	35,000
忍者君	10,000
忍者君プリンセス(海外)	20,000
ネクストスペース	3,000
ノーティボーイ	40,000
バンクショット	5,000
ハイパースポーツスペシャル	18,000
ハイパーオリンピック(海外)	8,000
バトルレーン Vol.5	10,000
バッグマン	30,000
バウンドフォーバウンド P無	1,500
バーニングライバル	25,000
ハンバーガー(海外)	22,000
パイプドリーム	2,000
ハイパーデュエル	16,000
ハットトリックヒーロー93	30,000
バブルボブル	22,000
パワードギア	TEL
〃 ロムボード	TEL
バツグン	38,000
ヒットジアイス	3,000
ピラニア	23,000

必殺無頼拳	15,000
ひげ丸	18,000
ビジランテ(海外)	3,000
フラワー	15,000
ブレイガール(脱衣なし)	7,000
ブレイガール2(脱衣なし)	7,000
ブロックカーニバル	6,000
ぷにっきいず	8,000
フェニックス(海外)	25,000
プレアデス(海外)	25,000
フロッガー	25,000
フロントライン	25,000
プレミアサッカー	34,000
ブランディア	12,000
ぷよぷよ通	大特価
プログレス	25,000
ペンゴ(海外)	23,000
べろべろべえ	37,000
ボナンザブラザーズ	6,000
ぽいっと	7,000
ポップフレイマー(海外)	35,000
マグマックス	9,000
マンハッタン24分署	7,000
マスターオブウエポン	7,000
マジックソード	23,000
マクロスII	15,000
マーカム	15,000
魔獣の王国	80,000
Mr.Doキャッスル(AMPなし)	25,000
Mr.Do!(AMPなし)	15,000
Mr.Do'sワイルドライド(AMPなし)	20,000
ミッション660	50,000
ムーンパトロール(海外)	27,000
メジャータイトル	12,000
メガゾーン(海外)	20,000
メタルブラック	TEL
モンスターレア	6,000
燃えよゴンタ	15,000
ラッシュ&クラッシュ	20,000
雷電	22,000
雷電II	58,000
ライトブリンガー	45,000
リングの王者	3,000
リングファイター	2,000
リムロッキンバスケット	7,000
レディバグ(AMPなし)	30,000
レイフォース	59,000
ロックンロープ	28,000
ワイリータワー(海外)	25,000
ワイルドファング(海外)	9,000

namco

ギャラガ88	33,000
フェリオス	65,000
グレートスラッガーズ	10,000
コズモギャングパズル	6,000
スカイキッド	43,000
スーパーワールドコート	14,000
ナックルヘッズ	18,000
インディジョーンズ	45,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	3,000
リブルラブル	55,000
ギャプラス	25,000
未来忍者	33,000
ニューマンアスレチック	18,000
スプラッターハウス	30,000
ギャラガ	25,000
デンジャラスシードROM	10,000
ドラゴンバスターROM	25,000
ドラゴンセイバーROM	15,000
タンクフォースROM	5,000

麻雀

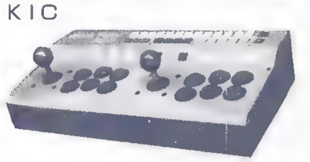
大予言	3,000
ファンクラブ	3,000
キャンバスハンティング	3,000
麻雀学園	3,000
プリンセスノーグ	12,000
ミラージュ妖獣麻雀伝	15,000
スーパーリアル麻雀PIII	25,000
スーパーリアル麻雀PIV	38,000
スーチーパイ	35,000
スーチーパイ2	大特価
パニックスタジアム	9,000
セーラーウォーズ	30,000
恋のマジックポーション	5,000
競馬王	5,000
パチンコ物語	5,000
吉本劇場	9,000

NEO-GEO業務用

MV-1FZ新品	32,000
〃 中古	TEL
MV-1F 〃	〃
MV-1 〃	〃
ビューポイント	10,000
アンドロデュノス	5,000
ラストリゾート	5,000
Wヒーロー2JET	4,000
龍虎の拳2	4,000
餓狼伝説スペシャル	4,000
侍スピリッツ	4,000
ぐるりん	5,000
リーグボーリング	5,000
サッカーブロール	2,000
トップハンター	7,000
忍者コマンドー	8,000
ミラクルアドベンチャー	7,000
スラッシュラリー	2,000
得点王	5,000
クイズ迷探偵	3,000
クイズ大捜査線	3,000
真·侍スピリッツ	25,000
キングオブファイター'94	28,000
痛快ガンガン行進曲	12,000
龍虎の拳	1,000
餓狼伝説	1,000
クロスソード	3,000

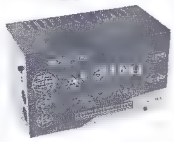
コントロールボックス

KIC

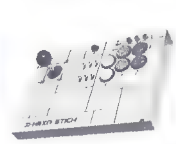


パナツイン……………………¥38,000

シグマ電子

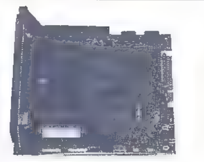


AV3000…¥25,000



シグマ6000…¥13,800

業務用NEO-GEOハード



MVIFZ…¥TEL

コントロールボックスと基板をお買上げの方にはハーネスをサービス致します。
ハーネス1本 ¥ 3,000～4,000

わからないことはTELにてジャンジャン聞いてみてちょー!!

新品大特価·中古品のみ消費税サービス

(株)宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL (052) 916-1407
●営業時間 朝9:30～夜12:00●
日·祝は9:00まで

●購入方法
まずTELにて在庫確認して下さい。

通販は
TEL注文後、送料¥800をそえて現金書留で送金してね。

店売は 来店前日にTELにて予約して下さい。
リストは80円切手×2を封書で請求してね。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
◎新作早い、不良はこない、安いオール10円～30円です。

名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

大特価市!! 在庫基板大放出!!!

300円より

〜ソフトランド秀和最新在庫価格表一覧〜＊価格は税別です＊

〈コナミ〉

アステリクス	¥30,000
A-JAX	¥28,000
ガイアポリス	¥28,000
餓流禍	¥28,000
クライムファイターズ	¥19,800
グラディウスⅡ	¥40,000
グラディウスⅢ	¥43,000
ゴルフィンググレイツ	¥18,000
ゴルフィングレイツ2（パ付）	¥80,000
恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス！	¥98,000
沙羅曼蛇	¥35,000
サプライズアタック	¥10,000
サンダークロス	¥30,000
サンダークロスⅡ	¥35,000
少林寺への道	¥10,000
シティボンバー	¥28,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
XEXEX	¥35,000
究極戦隊ダダンダーン	¥60,000
トライゴン	¥20,000
ニューメインスタジアム	¥22,000
パロディウスだ！	¥20,000
ハイパーオリンピック	¥20,000
メガゾーン	¥9,800
魔獣の王国	¥100,000
ロードファイター	¥10,000

〈カプコン〉

アレスの翼（H付）	¥20,000
ウィロー	¥98,000
1943	¥13,000
エアデュエル	¥8,000
F1ドリーム	¥7,500
エクスバニア	¥13,000
エリア88	¥98,000
エイリアンVSプレデター	¥88,000
エイリアンVSプレデター（ロム）	¥40,000
ザ・キングオブドラゴンズ	¥28,000
キャプテンコマンドー	¥35,000
サイドアーム	¥19,800
ストリートファイター	¥50,000
ストリートファイターⅡ	¥10,000
ストⅡダッシュ	¥15,000
ストⅡダッシュターボ	¥19,800
スーパーストⅡ（ロム）	¥29,800
スーパーストⅡX	¥105,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥70,000
ストライダー飛竜	¥128,000
戦場の狼Ⅱ	¥50,000
ソンソン	¥10,000
大魔界村	¥88,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥68,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	¥35,000
天地を喰らう	¥60,000
天地を喰らうⅡ	¥43,000
闘いの挽歌	¥36,000
ナイツオブザラウンド	¥35,000
ヴァンパイア	¥98,900
ヴァンパイア（ロム）	¥69,800
バニッシャー	¥50,000
ファイナルファイト	¥20,000
魔界村（H付）	¥33,000
マッスルボマーDUO	¥40,000
マジックソード	¥38,000
U.S.ネイビー	¥68,000
ワンダーⅢ	¥70,000
クイズカプコンワールド2	¥20,000
ロストワールド	¥250,000

〈タイトー〉

鳴呼栄光の甲子園	¥20,000
カイザーナックル	¥125,000
カイザーナックル（ロム）	¥40,000
火激	¥5,000
スペースインベーダー	¥68,000
達人	¥10,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥27,800
デッドコネクション	¥28,000
トップランキングスターズ	¥25,000
特殊部隊UAG	¥30,000
忍者キッズ	¥24,800
バイオレンスファイト	¥25,000
ハットトリックヒーロー'93	¥55,000
ハレーズコメット	¥20,000
マジェスティックトゥエルブ	¥30,000
ラスタンサーガ	¥22,000
ラスタンサーガⅡ	¥48,000
ルナーク	¥27,000
レイメイズ	¥48,000
レインボーアイランド	¥29,800
リターンオブザインベーダーズ	¥28,000
ワードナの森	¥8,000

〈アイレム〉

R·TYPEⅡ	¥15,000
イメージファイト	¥10,000
ガンホーキ	¥48,000
ギャロップ	¥15,000
ぐっすんおよよ	¥30,000
サンダーブラスター	¥8,000
大工の源さん	¥10,000
ボンバーマンワールド	¥68,000
ビジランテ	¥9,800
フック	¥45,000
メジャータイトル	¥32,000

〈ナムコ〉

エメラルディア	¥20,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
ギャラガ'88	¥28,000
ギャラクシアン	¥100,000
グロブダー	¥98,000
コズモギャングザパズル	¥10,000
コズモギャングザビデオ（海外）	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワールドスタジアム	¥25,000
スーパーワールドスタジアム'92	¥35,000
ワールドスタジアム	¥9,800
ワールドスタジアム'89	¥9,800
ワールドスタジアム'90	¥8,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
スカイキッド	¥98,000
バックランド	¥150,000
バラデューク	¥98,000
フォゾン	¥200,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
未来忍者	¥80,000
ナックルヘッズ	¥28,000
ニューマンアスレチック	¥45,000
ローリングサンダーⅡ（ロム）	¥3,000
リブルラブル	¥130,000
ネビュラスレイ（新品）	¥54,800
ベラボーマン	¥150,000
ワルキューレの伝説	¥70,000
ワンダーモモ	¥150,000
メトロクロス	¥70,000

〈データイースト〉

エドワードランディ	¥68,000
SRD	¥9,000
ザ・グレイトラグタイムショー	¥50,000
サンダーゾーン	¥35,000
ジョー&マックリターンズ	¥40,000
タンブルポップ	¥5,000
ダークシール	¥15,000
ダークシールⅡ	¥25,000
デスブレイド	¥28,000
ドラゴン忍者	¥25,000

〈セガ〉

アラビアンファイト	¥30,000
ウォーリーを探せ	¥10,000
オーライル	¥16,000
クラッチヒッター	¥28,000
スパイダーマン	¥38,000
スタックコラムス	¥60,000
ゴールデンアックス	¥15,000
ザJリーグ1994	¥60,000
タントアール	¥25,000
DJボーイ	¥22,000
テトリス	¥14,800
ドラゴンボールZ	¥60,000
ピタゴラスの謎	¥10,000
ポトポト	¥30,000
レッスルウォー	¥13,000

〈テクモ〉

サンダードラゴン（マニュアルなし）	¥18,000
スーパーハイインパクト	¥10,000
スーパーピンボールアクション	¥10,000
ストライクガンナー	¥10,000
ブラットブラザーズ	¥15,000
ワールドカップ'90	¥8,000
ワールドカップ'94	¥60,000
リムロッキンバスケットボール	¥10,000

〈ジャレコ〉

ベストバウトボクシング	¥60,000
ビックストライカー	¥20,000

〈東亜プラン〉

アウトゾーン	¥15,000
究極タイガー	¥14,800
ゴークス（レバー付）	¥7,000
ドギューン	¥18,000
フーピー	¥18,000
ホラーストーリー	¥9,800
ホラーストーリー（インストなし）	¥5,000
ヴィマナ	¥10,000

〈ビデオシステム〉

ウェルトリス	¥8,000
F1グランプリ	¥8,000
F1グランプリⅡ	¥9,800
スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーバレーボール'91	¥15,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
パイプドリーム	¥8,000
TAO体道	¥30,000

〈テクノス〉

ザ・コンバットライブス	¥3,000
ダブルドラゴン	¥4,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000

〈バンプレスト〉

ウルトラマン	¥4,000
ゴジラ	¥30,000
マクロス	¥18,000

〈麻雀〉

グッとE雀	¥12,000
とってもE雀	¥8,000
ギャルの告白	¥5,000
スーパー㊙版	¥38,000
ファイナルロマンス	¥30,000
麻雀競馬王	¥8,000
麻雀パチンコ物語	¥15,000
麻雀大予言	¥10,000
麻雀宣言	¥20,000
麻雀革命	¥5,000
麻雀熱血ギャル	¥10,000
麻雀女学園	¥13,800
麻雀やるなら〜	¥8,000
麻雀遊技	¥5,000
麻雀アイドル放送局	¥6,000
麻雀ねるとん	¥6,000
麻雀クリスタル7	¥6,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥88,000
雀師	¥10,000
スーパー上海	¥40,000
恋のマジックポーション	¥6,000

〈クイズ〉

クイズ学問のススメ	¥8,800
クイズF1 1・2フィニッシュ	¥6,000
クイズ人生劇場	¥38,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥8,000
クイズクレヨンしんちゃんⅡ	¥20,000
クイズ地球防衛軍	¥20,000
クイズココロジー	¥5,000
クイズTV合衆国Q&Q	¥5,000
クイズ魔Q大冒険	¥8,000
クイズDNAの反乱	¥5,000
クイズハテナ？の大冒険	¥3,000
クイズ早押王座決定戦	¥40,000
クイズ殿様の野望	¥5,000

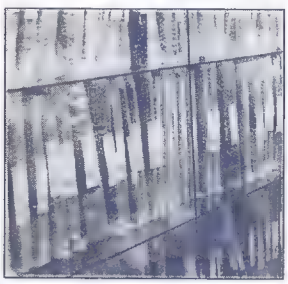
〈その他〉

アームドF	¥10,000
大江戸ファイト	¥68,000
ギャルズパニックⅡ	¥50,000
ギャルズパニックⅡスペシャルエディション	¥60,000
グランドクロス	¥5,000
豪血寺一族	¥18,000
豪血寺一族2	¥98,000
キャッスルオブドラゴン	¥28,000
クレイジークライマー2	¥78,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
サバイバルアーツ	¥85,000
スカッシュ	¥5,000
スターフォース	¥30,000
タスクフォースハリアー	¥12,000
テラクレスタ	¥10,000
バトルクロード	¥49,800
ブレイゾン	¥8,000
Bラップボーイズ	¥15,000
ボンビングワールド	¥8,000
ヘッドオン（JAMMA付）	¥80,000
ボンジャックツイン	¥29,000
ななめでまじっく！	¥50,000
マジカルクリスタル	¥5,000
燃えよ！ゴンタ	¥25,000
USムスタング	¥8,000
ワールドラリー	¥60,000

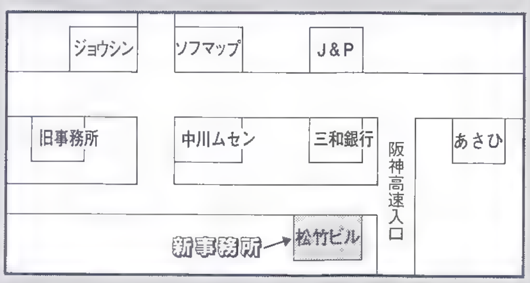
〈NEO·GEO〉カセット有ります

通信販売も、絶好調！　お電話にてご注文後、即発送。
代金は商品受取時にお支払いの代引きシステムをご利用ください。

X-MEN（カートリッジ）発売中!!



3Fゲームコーナー…近日オープン！
1F·2Fゲームコーナー…いままで通りです。



あなたのFAXで中古基板情報を!! 24時間OK!!

●操作方法●

①まずはあなたのお近くの情報BOXナンバーの番号を呼び出して下さい。

札幌	011-210-6000	大阪	06-455-6000
仙台	022-268-6000	広島	082-223-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
東京	03-3940-6000		

②ソフトランド秀和のBOXナンバーを押して下さい。
220022#（シャープ）

③あなたのFAX番号を市外局番から押して下さい。
○○○○○○○○○○○#（シャープ）
（やり直す場合0・#、続けて利用の場合1・#）

④#（シャープ）を押して下さい。（終了）

Soft Land SHUWA Corporation
ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL 06-649-7177　FAX 06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。

バーチャファイター
VF2、鉄拳 好評発売中!!

カプコンPCB

ストライダー飛竜	¥78,000
1943	¥15,000
ストリートファイター	¥10,000
天地を喰らうII	¥23,000
スーパーマッスルボマー	¥45,000
ストIIダッシュターボ	¥12,000
ドカベン	¥5,000
ワンダースリー	¥40,000

タイトーPCB

黄金の城	¥30,000
プランプポップ（P無）	¥27,000
ルナーク（F2込）	¥11,000
デッドコネクション（F2込）	¥11,000
MJ-12（F2込）	¥11,000
ミズバク大冒険（F2込）	¥18,000
究極タイガー	¥12,000
火激	¥5,000
フェニックス	¥30,000

SNK PCB

スカイソルジャー	¥7,000
ゲバラ	¥8,000
ネオジオハードキット（新品）	¥38,000
NAM-1975	¥5,000
ゴーストパイロット	¥5,000
ラストリゾート	¥5,000
バーニングファイト	¥5,000
クロスソード	¥5,000
マジシャンロード	¥5,000
ザ・スーパースパイ	¥5,000
その他新品・中古カセット有り	¥3,000ヨリ

アイレムPCB

ぐっすんおよよ	¥13,000
ギャロップ	¥5,000
ムーンパトロール	¥25,000
ドラゴンブリード	¥6,000
R-TYPE LEO	¥14,000
ボンバーマン	¥15,000

データイーストPCB

ウルフファング	¥47,000
ファンキージェット	¥8,000
空牙	¥17,000

セガPCB

ウォーリーを探せ（P無）	¥3,000
ドラゴンボールZ VRVS	¥28,000
フラッシュポイント	¥8,000
ブロクシード	¥8,000
ザクソン	¥25,000
エイリアンストーム	¥8,000
テトリス	¥15,000
コラムスII	¥10,000
スタックコラムス	¥13,000
ポトポト	¥12,000
Eスワット	¥8,000
モンスターランド	¥23,000
ワンダーボーイ	¥23,000
タントアール	¥10,000

セガROM

ソニックザヘッジホッグ	¥10,000
ボナンザブラザーズ	¥3,000

コナミPCB

ゴルフィンググレイツII（P付）	¥50,000
XEXEX	¥25,000
A-JAX	¥23,000
トライゴン	¥20,000
出たな!!ツインビー	¥13,000
パロディウスだ！	¥16,000
パンクショット	¥7,000
クォース	¥5,000
リングの王者	¥5,000
極上パロディウス	¥90,000

ナムコPCB

ニューマンアスレチック	¥18,000
ギャプラス	¥25,000
ティンクルピット	¥14,000
ギャラガ88	¥35,000
グレートスラッガー	¥14,000
ランパート	¥8,000
コズモギャングザパズル	¥7,000
エメラルディア	¥8,000
タンクフォース	¥8,000
コズモギャングザビデオ	¥23,000
フォートラックス（基板のみ）	¥25,000
ワールドコート	¥8,000

ナムコROM

ワースタ'90	¥3,000

その他PCB

ロッドランド	¥23,000
V･V	¥12,000
ラビオレプス	¥18,000
プレアデス	¥28,000
ハイパーデュエル	¥25,000
スターフォース	¥23,000
へべれけのぽぷーん	¥14,000
豪血寺一族	¥18,000
スーパーバレー'91	¥6,000
ピンボールアクション	¥7,000
ワールドカップ（P無）	¥3,000
シルクワーム	¥8,000
サイバトラー	¥9,000
スーパーバレー	¥3,000
テラクレスタ	¥10,000
ドリフトアウト	¥8,000
F1 GP	¥8,000
レッスルフェスト	¥3,000
ファンタズム	¥8,000
ハットリス	¥8,000
XXミッション	¥12,000
F1 GP II	¥10,000
ガーディアンズ	¥10,000
上海	¥10,000
ワールドカップ'90	¥5,000
リムロッキンバスケット	¥5,000

クイズPCB

クイズココロジー2	¥10,000
クイズぱにくるふぁんたじー	¥10,000
おいしいパズルはいりませんか	¥8,000
クイズくれよんしんちゃん2	¥13,000
クイズくれよんしんちゃん	¥5,000
クイズ学問のススメ	¥4,000
クイズ魔Q大冒険	¥5,000
クイズ島	¥10,000

麻雀PCB

スーパーリアル麻雀PIV	¥50,000
スーパーリアル麻雀PIII	¥31,000
麻雀レモンエンジェル	¥20,000
7次元の妖精達	¥10,000
アイドル麻雀放送局	¥10,000
舞子花	¥10,000
麻雀クラブ90'S	¥10,000
ねるとん牌鯨団	¥6,000
麻雀ダイアルQ2	¥6,000
家元	¥6,000
麻雀シスターズ	¥6,000
麻雀キャンパスハンティング	¥5,000
麻雀花とおじさん	¥4,000
麻雀ちゃんねるズームイン	¥4,000
ギャル図鑑	¥4,000
クイズ麻雀早くやってよ	¥4,000
実験ラブストーリー	¥4,000

報！ 当社でお買い上げの筐体は厳密なチェック後出荷します。またメンテ、アフターサービスも致します。

テーブル筐体

	2レバー6ボタン仕様	2レバー12ボタン仕様
セガ T-13（中古）（18インチモニター）	¥56,000-（パネル新品） ¥43,000-（パネル中古）	¥63,000-
セガ T-26（中古）（26インチモニター）	¥83,000-（パネル新品） ¥70,000-（パネル中古）	¥90,000-
シグマ TS-18（中古）（18インチモニター）	¥61,000-（パネル新品） ¥48,000-（パネル中古）	¥68,000-

コントロールボックス

コンボAV

・RGB（RGB15、21ピンコード付）	¥28,000-
・VIDEO（ビデオコード、ステレオコード付）	¥30,000-
・VR（上記両方対応）	¥33,000-
パナツイン（S端子、RGB対応、麻雀パネル付）	¥38,000-
パナカスタム（上記パナツインの麻雀パネル無）	¥34,000-

アップライト筐体

		2レバー6ボタン仕様	2レバー12ボタン仕様
アイレム	マドンナ（新品）	¥210,000	¥230,000
ナムコ	エクセルキャビネット（新品）	¥218,000	¥238,000
セガ	ニューアストロシティー（新品）	¥250,000	¥265,400
セガ	エアロシティー（中古）	¥140,000	¥160,000
セガ	シティー18（中古）	¥ 60,000	¥ 80,000

- ●分割（ローン）始めました。最高36回。
- ●大型筐体基板在庫有。ハーネスもお作り致します。
- ●インスト・マニュアルの有無、ハーネスの質問はお客様の方からお願いします。
- ●業務用パーツ等販売致しております。
- ●代引きできない商品もありますので、電話にて確認下さい。

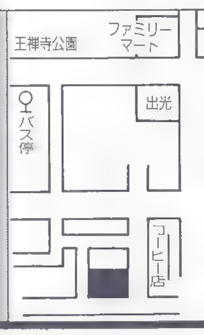
当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
（有）サンカンパニー

新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459 FAX.044(966)8287

●来社の際はお電話で在庫確認後お願い致します。
●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手3枚同封の上GM係まで!!



小田急線百合ヶ丘駅より
大谷行バス
王禅寺公園下車5分

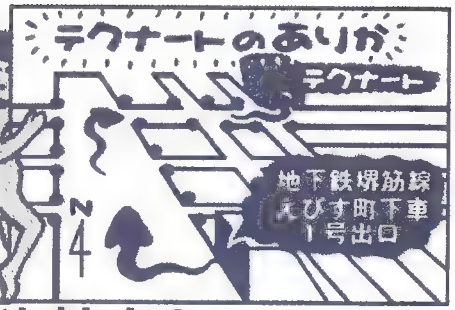
テクナートのお知らせ。

- 大型筐体の販売・修理も取扱っております（近畿地区に限る）
- ℃ーンも取扱っております
- 第2、第4日曜は営業してます
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス

テクナートの広告です。

大阪名物

テクナートのありか



◎京阪神地区の筐体出張修理を始めました◎

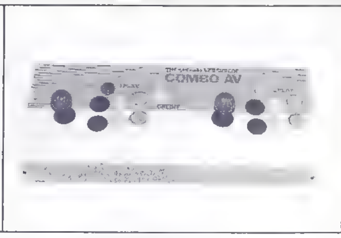


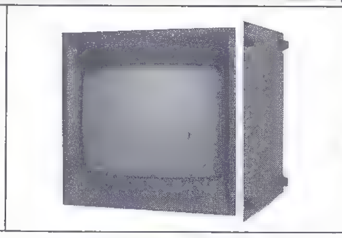


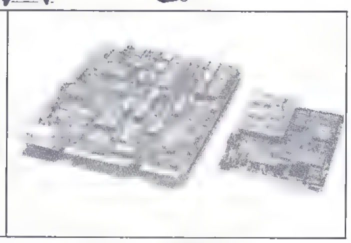


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。

Vタイプ（ビデオ端子対応）	¥30,000
Rタイプ（RGB15・21ピン対応）	¥28,000
VRタイプ（上記両方の対応）	¥33,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
サウンドアウト端子付き。
タテ画面・ヨコ画面兼用
15KHz／24KHz切り替え可能。
¥82,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM 7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

ぶっとびコーナー

MVSハードキット(6本用)	20,000
ガルメデス	3,000
ウォーリーを探せ(P無)	1,000

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手2枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。

商品の価格・在庫は常に変動しますので、お気軽にTELしてください。
今号の広告は、11月中旬現在の在庫・価格の一部です。

アイレム

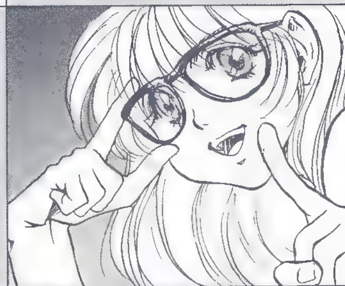
エアデュエル	7,000
ドラゴンブリード	7,000
最後の忍道	18,000
サンダーブラスター	12,000
ガンホーキ	15,000
ぐっすんおよよ	15,000
海底大戦争	32,000
大工の源さん	5,000
覇沙夢	3,000
迷宮島	5,000

テクモ

クイズDNAの反乱	3,000
ジェミニウイング	7,000
雷牙	10,000
スターフォース	23,000
ピンボールアクション	4,000
ストライクガンナー	5,000
ワールドカップ'90	4,000
レジオネア	17,000
ファイナルスターフォース	15,000
サンダードラゴン	7,000

リストのFAX発送を始めました

①03-3373-7849をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



カプコン

クイズ三国志	2,000
クイズ殿様の野望	2,000
キャプテンコマンドー	23,000
ザキングオブドラゴンズ	18,000
アタックス	5,000
マッスルボマー	23,000
天地を喰らう	43,000
エイリアンVSプレデター	48,000
スーパーストリートファイターⅡX	60,000
ヴァンパイア	58,000

コナミ

サーカスチャーリー	8,000
アステリクス	21,000
ハイパーオリンピック	10,000
ハイパースポーツスペシャル	15,000
ヘクシオン	5,000
マーシャルチャンピオン	20,000
トライゴン	17,000
サプライズアタック	5,000
X-MEN	18,000
クライムファイターズ2	15,000

セガ

クラッチヒッター	12,000
エイリアンストーム	15,000
ブロクシード	8,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズ廊下に立ってなさい	2,000
クイズ宿題を忘れました	3,000
アラビアンファイト	35,000
ザ・Jリーグ1994	42,000
ダークエッジ	35,000
バーニングライバル	33,000

東亜プラン

V・V	15,000
ゴークス(P無)	4,000
スラップファイト(J)	10,000
ヴィマナ	13,000
ナックルバッシュ	15,000
ホラーストーリー	15,000
テキパキ	20,000
ドギューン	15,000
アウトゾーン	12,000
ヘルファイヤー	10,000

テクノスジャパン

WWFスーパースターズ	4,000
WWFレッスルフェスト	3,000
コンバットライブス	2,000
ザインドスリーナ	¥15,000
ダブルドラゴンⅢ	2,000
ドッヂボール部	2,000
ブロックアウト	5,000
西遊降魔録	3,000
くにお君	8,000
シャドーフォース	15,000

データイースト

トライアウト	4,000
ロボコップ	6,000
グレイトラグタイムショー	35,000
タンブルポップ	5,000
ダイエットGo!Go!	8,000
チェルノブ	35,000
ジョー&マック	25,000
SRD	8,000
ダーウィン4078	10,000
シークレットエージェント	10,000

タイトー

チャイニーズヒーロー	5,000
[illegible]	15,000
バイオレンスファイト	17,000
アラビアンマジック	28,000
ハレーズコメット	10,000
クライムシティー	20,000
アルカノイド(P無)	1,000
フロントライン(P無)	35,000
USクラシック(P無)	1,000
プレビリアン(P無)	1,000

その他

ドラゴンパンチ	5,000
サンドスコーピオン	10,000
テラフォース	12,000
オメガファイター	6,000
スカッシュ	3,000
ぽいっと	5,000
バトルフィールド(P無)	2,000
エキサイティングサッカー	2,000
チャンピオンベースボール	2,000
ブレイゾン	4,000

通販(代引)システムOK！048-649-7650
●受付時間　平日AM11：00〜PM20：30
　　　　　　土　PM13：00〜PM20：30
●定休日　日・祝祭日(臨時休業もあります)

とことんやるなら ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市土手町3-202-1 TEL048-649-7650

お知らせ

ドリームTocoは11月21日より〝通信販売のみ〟となりました。店頭販売はなくなりましたのでお気をつけください。



龍虎の拳2
TM
失踪したタクマの行方は？
FIGHT-11
作画：天獅子悦也
ストーリー協力：石井ぜんじ



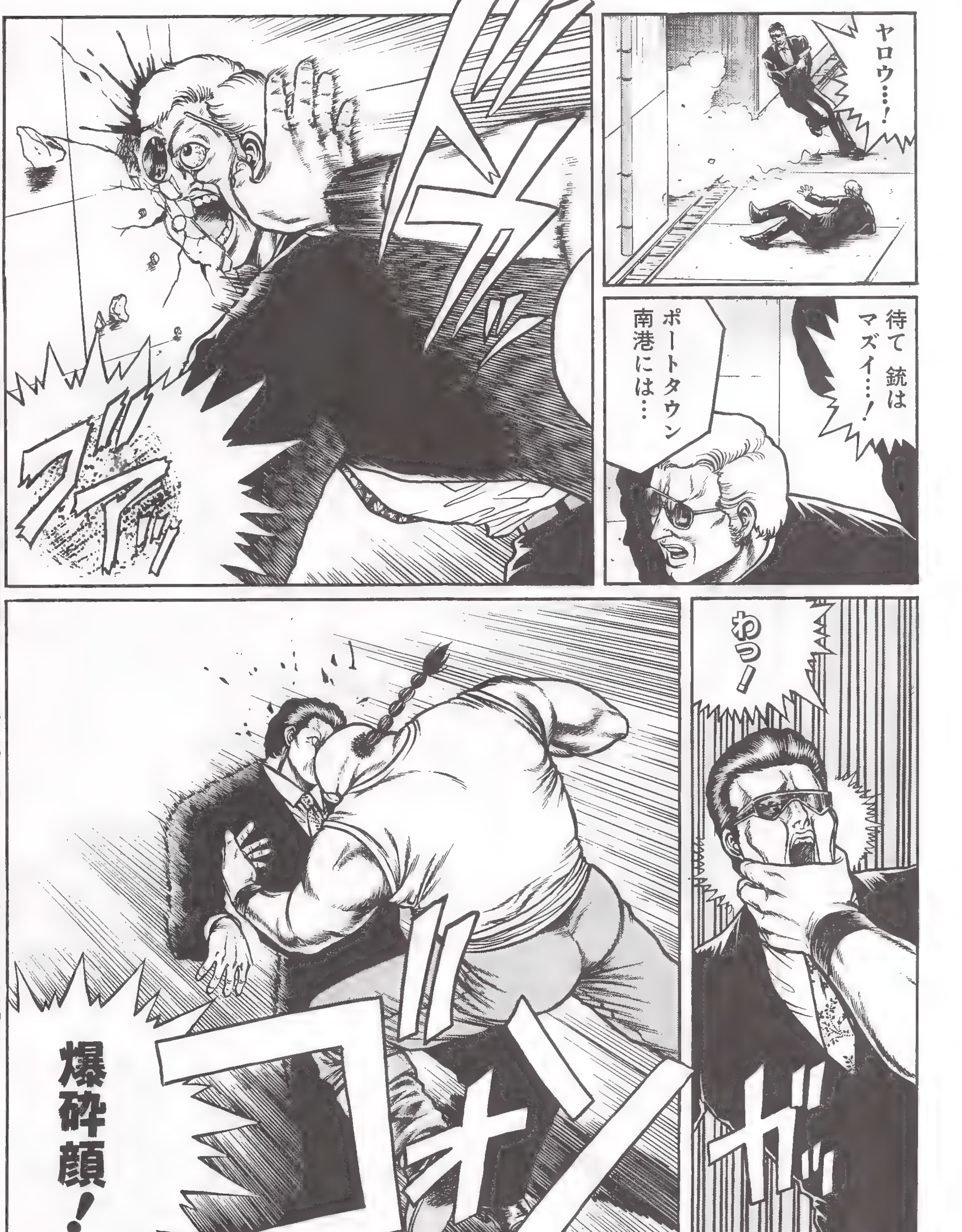
ガルシア家では、何やら深刻な話し合いが……。


一年前と違てて当り前や 今 組織はマフィアの勢力が入ってきてエライ事になっとんねんぞ
スパ スパ
マフィアやて!?
けどマフィアはMr・BIGが追放したハズ
それ以来チャイナタウンと組織の対立が長く続いて他の勢力は割り込めへんかったらしいで?
ギース・ハワードが現れるまでや
ドイツ系の男がなぜマフィアを操れるか知らんけども組織内で のし上がる為利用したのは確かや
Mr・BIGがおれへんようになったら やりたい放題や…!
…
そう言えばあのテレビクルーは一年前の暴動でBIGに従ってなかったグループに似てるわ…!
イタリア製のハデなタイをしたダークスーツの男たちよ…!
連中もマフィアか…!


師匠は敵の危険さにいちはやく気づいたんやな…だとしたら行先は…
一人で そのギースという人を倒しにいったに決まってるわ…!
すくっ
おとうさんはそういう人だもん!
どこ行くねんユリちゃん!
おとうさんを探しだして止めてくる…重傷なんだから!
今度は私が おとうさんを助ける番だわ…!


サウスタウンポート
南港
はあ はあ
ポタッ
はあ
ポタッ
ポタッ
ウヌ…
傷が
開いた…！
グッ
これでは
ギースを
狙うのは
容易ではない
今回の大会が
あの若僧の仕掛け
ならば…
参戦者の中に
極限流への刺客が
潜んで当然か…！
リョウや
ロバートの実力なら
充分 勝ち残れる
だろうが……
ポタッ
ギースだけは…
あの二人では
勝てぬ…！
私でなくば
勝てぬ理由が
あるのだ…！


ザッ
いたぞ！タクマ・サカザキだ！
重傷の身でギース様を狙うとはバカなヤツ！
この傷さえなければ…乱入してでもギースを倒すものを…！
おのれッ！
虎煌拳！
ドゴォン
ぐわあぁっ！


ヤロウ…！
待て 銃はマズイ…！
ポートタウン 南港には…
ドガッ
わっ！
ガッ
ゴォン
爆砕顔！



手負いの身でギースどご狙うなはチト無理ダスな
安心しれ 南港は まだ ギースに支配されていねがら
オラの名はテムジン！
おめどご探してけれって頼まれだのス
やっぱ 港さ追いつめらりでらっけよ いいカンだったダス
おとうさん…
ユリ……
ギースの組織は巨大ダス
末端の支部どごやっつけだどごろでギースには近づげねえど？


ましてや K．O．Fのシステムがら逃れで ギースに挑もうどせば殺さりでしまうダス
重傷なのよおとうさんムチャはやめて！
フン…ギースに一撃を打ち込む余力は残しておるわ
ウソよ！おとうさんは死を覚悟してるわ…！
NO SMOKING
ザザッ
相討ちで倒すつもりねっ…？絶対に行かせない！
ユリ…おまえを倒してでも私は行く…！ギースは 私にしか倒せぬ…!!


ザッ
なんだって
おっかねえ
親子ダスな
本気で突き
入れる父と
しらっとして受ける
娘がいるどは…
ぬあっ!?
邪魔をすると
ケガをするぞ!
のけい!


ウワサ通り抜き身の日本刀みでんた御方ダスな!
触れる者をたたき斬らずにおられねみでダス
ビューッ
それこそが極限流の極意!
バッ
斬られたくなくば行く手をあけよ!
行がせられね! 名刀たって抜き身のままだば人斬り包丁ダス
刀はサヤがあって真の名刀ダスよ!
実の娘(ワラシ)どこ倒してまで宿敵どこ狙ってなんじょするなが!
タッ


ユリさんが
オメの
サヤになろうど
必死なが
わがらねが！
むおっ!!
ぬあっ
人斬り包丁
でなくば
ギースは
倒せぬ…！
ギースを倒せる
可能性は その
一点に尽きる！
ゴゴゴゴ
それだけは
リョウにも
ロバートにも
伝授しておらん！
じりっ
じりっ


極限流の中でオメだけは人を斬れると言うダスか⁉
ポタッ
ポタッ
はぁ
はぁ
はぁ…
かつて組織でMr・カラテと言われていた私ならな…！
そんなに傷を負ってればギースの思うツボだど！
貴奴に触れる前に倒さりでしまうダス！
ガシッ
あの賢明なチャイナタウンがなんでK.O.Fに参戦しねがったど思ってらんだ？
聞け！



なんだと？
はあ はあ
はあ
自分どご脅かす 実力者同士闘わせで 勝ち残りどご 自ら倒して 全部 征服する… これがギースのやり方ダスよ
ワシが彼女に 勝っていだら この港を賭けで 貴奴と 闘うハメに なってたはずダス
つまり ギースに 近づく方法は ひとつだけなのよ おとうさん！
ギースがゲームを 楽しむタイプの 男なら… そのゲームに 乗ってやるコト…
ぺたっ
はあ
はあ
はあ
キング・オブ・ファイターズに 優勝するしか ないわ！



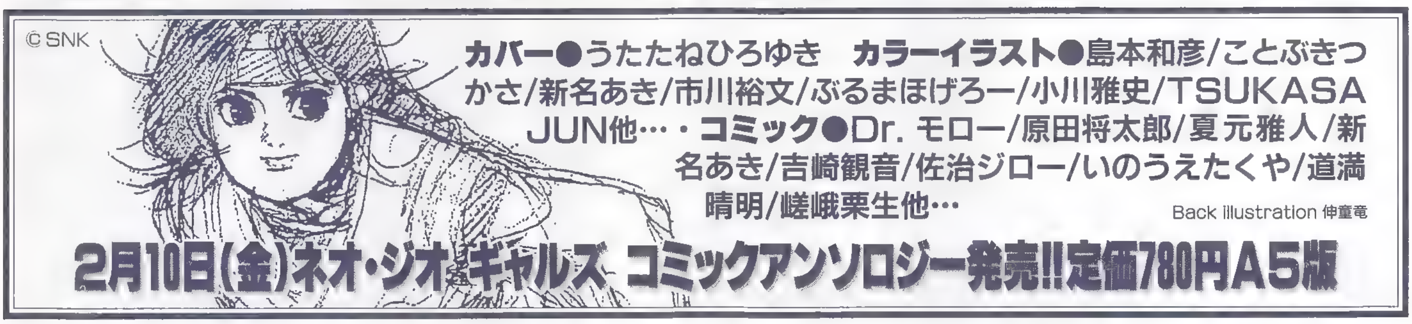
図天獅子悦也&石井ぜんじ 違いの分かる両先生に励ましのおたよりを出そう！
〒101東京都千代田区内神田1-11-4-4F ㈱新声社「龍虎の拳2」励おた係



次号、ロバートVSミッキーの遺恨試合再び!?

TO BE CONTINUED…


ギースハワード外伝2【後編】
天獅子悦也
闇の帝王クラウザーの使者ローレンス・ブラッドとサウスタウンの支配者ギースがついに対決！
巣田祐里子
とある国のお勉強より剣術のお稽古が好きなお姫さま ところが最愛の王子様の住む国が魔物の軍団に攻め盗られてしまったというから さあ大変！
豪血寺一族2
古葉美一
疾走する本格バカギャグ
●［ザ・キング・オブ・ファイターズ'94］鷹岬 諒
●［ファイターズヒストリーダイナマイト］津雲幻一郎
●［究極戦隊ダタンターン］伊藤霊一 ●［ヴァンパイア］藤田丈士
●［キャプテンコマンドー］戸橋ことみ ●［速攻生徒会］小川雅史
●［CONTINUE？］ひさの瑠珈 ●［極上パロディウス］岩尾奈美恵
●［スーパーストII 4コマ］●［アンダーカバーコップス］古葉美一
●［出たな!!ツインビー］吉崎観音 ●［ワールドヒーローズ2］雑君保プ
●［学園の守護者］仲井戸かすみ●［第17回ゲーパロ4コマグランプリ］
ゲームコミック誌の王者
コミゲは毎月19日発売！
【3月号】
定価550円
2月18日(土)発売!!
月刊コミック
ゲーメスト

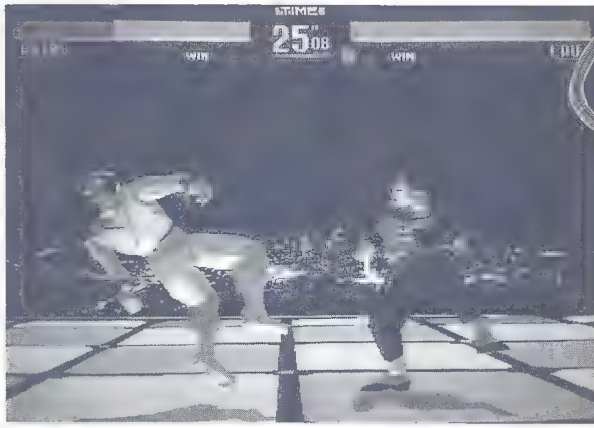

© SNK
カバー●うたたねひろゆき カラーイラスト●島本和彦/ことぶきつかさ/新名あき/市川裕文/ぶるまほげろー/小川雅史/TSUKASA JUN他…・コミック●Dr. モロー/原田将太郎/夏元雅人/新名あき/吉崎観音/佐治ジロー/いのうえたくや/道満晴明/嵯峨栗生他…
Back illustration 伸童竜
2月10日(金)ネオ・ジオ ギャルズ コミックアンソロジー発売!!定価780円A5版

締め切り　2月28日
ハガキ　168ページ
発表　5月30日号

いよいよ受験シーズン。勉強に、そしてゲームに忙しい季節だ。ゲーメストでは「今年もゲーマーにとって良い1年でありますように」との願いをこめて、各メーカーやアミューズメント・パークのご協力をいただき前号に引き続いてビッグなプレゼントを用意したぞ。アンケートハガキに欲しい商品番号と商品名を1点だけ記入して、今すぐポストへGO!!
今年も1年間、みんなでアーケードゲームにはまりこもう！

1 SEGAサターン＋バーチャファイターセット　3名





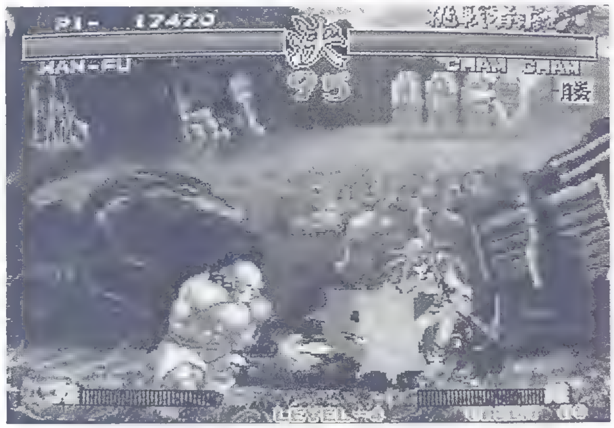
64ビット級のすごいやつ、土星からやってきたスーパーゲームマシン「セガ・サターン」。そして、ご存じポリゴン格闘ゲーム「バーチャファイター」。今回は、この2つをセットにしてプレゼントだ。君は、土星の夢を見る!!（ゲーム画面は業務用のものです）

4 ZAP提供　ドクタージーカンズ・キューザー無料体験券　10名



渋谷で最もクールで、ナイスなスポット、ドクター・ジーカンズ。バトルテックをはじめ様々なゲームが楽しめるお店だ。そのドクター・ジーカンスのレーザー体感ゲーム「キューザー」の無料体験券をプレゼント。

2 NEO・GEO用真サムライスピリッツROM カセット版　5名



衰えをしらない人気、燃えあがる闘志、ますます好調の真サムライスピリッツ。この侍大活劇を君の家に届けるぞ。ゲームセンターで鍛えた腕を、今こそお茶の間で爆発させるのだ!!

5 ナムコ提供 鉄拳ポスター　5名



ついに出た!!ナムコから発売されたポリゴン格闘アクション「鉄拳」。個性的な8人の格闘家、視点切り換え機能、対コンピュータ時のマルチボス対戦など、新しさ満載。鉄拳で熱く燃えよう!!

3 SEGA提供「市川ガルボ」特別ご招待券　5名



セガのもつ最先端技術を駆使したアミューズメントテーマパーク「市川ガルボ」。その市川ガルボで、入場及びすべてのアトラクションに対応できるアトラクション券3枚つきのセット券と交換できる特別ご招待券をプレゼントだ。バーチャルリアリティーをはじめとした最新のアトラクションを楽しもう!!



6 キングレコード提供　コナミ・ファルコム 1995年カレンダー　2名

昨年もぼくたちにすばらしいゲームを提出してくれた、コナミとファルコム。そのゲームイラストをふんだんに使った1995年カレンダーだ。

11月15日号 当選者発表

①豪血寺2ポスター
河村麻季さん　北海道
鈴木和美さん　宮城県
増田久美さん　千葉県
加藤義秋君　神奈川県
河村　亮君　愛知県
平野晃男君　大阪府
板垣宗田君　大阪府
戸野啓祐君　和歌山県
浜砂美和子さん　山口県
伊藤明子さん　香川県

②サムライスピリッツアニメポスター
橋本孝弘君　岩手県
松本和樹君　福島県
長谷川守君　奈良県

③スーパーストⅡCS'94ーN 国技館記念Tシャツ
五十嵐太樹君　千葉県
稲垣秀隆君　静岡県
村本せつこさん　大阪府

④ヴァンパイアポスター
沼田育夫君　北海道
斎藤浩徳君　宮城県
鈴木美穂さん　茨城県
菰田規年君　埼玉県
津森千佳さん　千葉県
渡辺健一君　千葉県
佐々木圭介君　神奈川県
掘本芳史君　三重県
猪飼裕典君　京都府
吉川和喜君　岡山県

⑤AMショーカタログ＆下敷きセット
花田史記君　北海道
水尾佑介君　栃木県
石坂祥子さん　埼玉県
盛永秀樹君　千葉県
村田　寛君　千葉県
坪井麻青君　東京都
森田正穂君　東京都
青木麗苗さん　神奈川県
横山和俊君　神奈川県
脇　陽子さん　神奈川県
福井康仁君　愛知県
安藤雅子さん　愛知県
高橋亜紀子さん　愛知県
吉田　裕君　愛知県
江間昭夫君　大阪府
郷原寿恵さん　大阪府
井上和久君　大阪府
杉山理恵さん　大阪府
寺岡武教君　広島県
宇田津知春君　宮崎県

⑥ゲームギア用ソフトプロストライカー'94
亀山康子さん　静岡県

⑦声優8人サイン色紙
寺田篤司君　滋賀県

⑧メガドライブ用ソフトプロストライカー2
加藤久富君　愛知県

新春ビッグプレゼント

10 全日本ぷよマスターズ大会告知ポスター　3名



ますます人気の高まるぷよぷよで「全日本ぷよ協会」が正式発足した！それを記念して1月15日に行われた「第1回全日本ぷよマスターズ大会」の告知ポスターなのだ。

11 株式会社ザウルス提供 SFC龍虎の拳2ソフト　3名



あの人気ゲーム「龍虎の拳２」がついにＳＦＣに移植された。これで、自宅であの興奮がよみがえる!!

9 SEGA提供　セガ・AM２研 Tシャツ　1名



バーチャファイターをはじめ、数々のスーパーゲームを発表し続けるセガ・AM2研。そのロゴマークの入ったTシャツをプレゼント。このTシャツには何やらいわくが…。

7 SNK提供　SNK 1995年カレンダー　8名



増刊も出て何かと話題の真サムライスピリッツのキャラライラストを使用したカレンダー。１年間、このカレンダーを見ながら技を磨け。

12 コナミ提供　1995年カレンダー 20名



スケジュール確認に最適の机上カレンダー。コナミのキャラクターと、いつもいっしょにいられるぞ！

8 株式会社アトラス提供・豪血寺一族2サイン色紙　1名



昨年は大会も行われて、非常に盛り上がった豪血寺一族2。その豪2の個性的なイラストの入った色紙に、なんと開発者のサインまでついたのだ。これはマニアでなくとも、ぜひコレクションしたい一品だ。今回は、9枚をまとめて1名にプレゼントするぞ!!

①ヴァンパイア基板
高井直也君（岡山県）

②ヴァンパイア・トランプ
村田真士君（茨城県）
高木啓補君（東京都）
中村直子さん（神奈川県）
韮沢恵介君（新潟県）
大林竜也君（富山県）
加藤典子さん（愛知県）
満田健司君（滋賀県）
杉山理恵さん（大阪府）
服部一憲君（兵庫県）
芝勢詠士君（岡山県）

③ヴァンパイア下敷き
塚本哲也君（北海道）
田村美晴さん（秋田県）
高橋英利君（埼玉県）
園田一郷君（千葉県）
東田大也君（東京都）
山田浩輝君（福井県）
北村修平君（京都府）
中川直樹君（大阪府）
佃　洋樹君（奈良県）
岸本　修君（徳島県）

④ストⅡAセット
一篠多美子さん（北海道）
木村雄孝君（北海道）
鉢呂美香さん（北海道）
小笠原　剛君（青森県）
木村圭介君（青森県）
斎藤　旬君（青森県）
山口洋介君（青森県）
高橋篤史君（岩手県）
金子宏史君（岩手県）
山口亜矢子さん（宮城県）
新井　亮君（宮城県）
兵頭健太郎君（宮城県）
長谷川孝弘君（宮城県）
海老名　敦君（福島県）
神田秀和君（福島県）
吉成　隼君（茨城県）
渡辺昌一君（茨城県）
福田隆行君（茨城県）
石川雅晴君（栃木県）
高松一雄君（栃木県）
平野　孝君（栃木県）
小林義典君（栃木県）
猿渡　忍さん（栃木県）
小柳　優さん（群馬県）
川野真由美さん（群馬県）
清水　肇君（群馬県）
久本将成君（群馬県）
広瀬健一君（埼玉県）
高木　博君（埼玉県）
坂井貴弘君（埼玉県）
倉持礼子さん（埼玉県）
速水　麗さん（埼玉県）
青木基紀君（埼玉県）
鈴木俊雅君（埼玉県）
浜田隼人君（千葉県）
田村隼人君（千葉県）
栗原祐介君（千葉県）
黒岩光正君（千葉県）
鈴川美佳子さん（東京都）
菅原克雄君（東京都）
加藤真桂君（東京都）
蒲田隆司君（東京都）
水野　健君（東京都）
加藤雄太君（東京都）
金井賢治君（神奈川県）
小林　恵さん（神奈川県）
熊谷景子さん（神奈川県）
相原真一郎君（神奈川県）
馬場　理君（神奈川県）
土屋祐憲君（神奈川県）
村田貴代さん（神奈川県）
田中竹志君（山梨県）
小林英樹君（長野県）
堤　裕之君（新潟県）
守屋真敏君（富山県）
佐々木智江さん（石川県）
照井　司君（石川県）
高島由一郎君（福井県）
谷　和也君（福井県）
三輪弘晃君（岐阜県）
蒲田智幸君（岐阜県）
白川浩文君（岐阜県）
水谷裕敏君（岐阜県）
上原真治君（岐阜県）
島　希佳さん（静岡県）
今井康平君（静岡県）
蒲田貴弘君（静岡県）
荻曽　徹君（愛知県）
木村希代さん（愛知県）
石塚純一君（愛知県）
山根　敦君（愛知県）
小川健太君（愛知県）
高橋幸作君（愛知県）
橋本浩人君（三重県）
青木康一君（滋賀県）
柳田良一君（大阪府）
延命寺洋平君（大阪府）
杢尾恵美さん（大阪府）
馬場　猛君（大阪府）
西　薫さん（大阪府）
神原崇宏君（大阪府）
川口祐吾君（兵庫県）
藤本茂暢君（広島県）
森本桂之介君（広島県）
山下啓之君（広島県）
三浦高志君（広島県）
河瀬良太君（山口県）
小椋佐織さん（愛媛県）
深町周平君（愛媛県）
森留秀樹君（福岡県）
太田宣孝君（福岡県）
古後貴子さん（福岡県）
桜井　智さん（福岡県）
山田真弓さん（佐賀県）
右近綾子さん（佐賀県）
千田正志君（宮崎県）
新穂卓弥君（鹿児島県）
知念宏弥君（沖縄県）
仲地永光君（沖縄県）

⑤ゲーメスト特製オリジナルクッション
大塚悟史君（北海道）
及川裕樹君（北海道）
高橋重通君（岩手県）
白石亮一君（岩手県）
菅原康博君（宮城県）
斎藤雅夫君（宮城県）
高井裕文君（山形県）
志賀　秀君（福島県）
高島洋平君（茨城県）
小川徹哉君（栃木県）
山口利夫君（埼玉県）
児玉　高君（千葉県）
椎名二郎君（千葉県）
徳田一馬君（千葉県）
多田芳宏君（千葉県）
宮本奈美江さん（東京都）
秋山純一君（東京都）
三木俊洋君（東京都）
篠田健士君（東京都）
松村浩二君（東京都）
山本邦洋君（福井県）
藤田拓也君（岐阜県）
中村洋介君（三重県）
山中将敬君（京都府）
野間貴行君（大阪府）
下村裕理子さん（兵庫県）
本橋　彰君（兵庫県）
田中裕之君（鳥取県）
平井正光君（岡山県）
宇田津知春君（宮崎県）

⑥カメラ小僧24隆ちゃん
辺里由里さん（北海道）
宮川和幸君（岩手県）
高梨啓尊君（埼玉県）
斎藤雅行君（千葉県）
田中靖之君（東京都）
山田弘之君（東京都）
深野英司君（東京都）
馬場尚広君（東京都）
田口　亮君（東京都）
佐藤大介君（静岡県）
浜田寿夫君（京都府）
富田恭大君（大阪府）
津田　聡君（奈良県）
中沢恵美子さん（岡山県）
佐々木真人君（岡山県）
松下修一君（広島県）
岡田　桂君（山口県）
宮田　真君（愛媛県）
山田典彦君（福岡県）
石川隆司君（大分県）

⑦カメラ小僧24春ちゃん
辻本大介君（北海道）
繁永智史君（秋田県）
中山拓朗君（山形県）
石井広幸君（福島県）
横山未佳さん（群馬県）
芝村　悟君（埼玉県）
石田孝夫君（千葉県）
青木弘之君（東京都）
加藤　充君（東京都）
山崎淳子さん（長野県）
鹿倉昌史君（新潟県）
高尾純一君（福井県）
白鳥晶子さん（京都府）
遠藤勝也君（京都府）
園田聡子さん（兵庫県）
原　渉君（島根県）
小川　徹君（山口県）
北村恵美さん（徳島県）
橋本昌史君（愛媛県）
津川健司君（熊本県）

⑧カメラ小僧24バルちゃん
桑原雪菜さん（北海道）
横野直樹君（岩手県）
上野　諭君（宮城県）
田中啓介君（千葉県）
斉藤良助君（千葉県）
馬淵　丈君（東京都）
安藤修巳君（東京都）
加谷博之君（東京都）
山田雅也君（神奈川県）
寺沢将昭君（富山県）
清水俊昭君（石川県）
田所和紀君（石川県）
長田悠貴君（福井県）
下田俊行君（岐阜県）
伊藤哲治君（愛知県）
山本孝典君（愛知県）
須知信行君（大阪府）
黒須　崇君（大阪府）
高橋雄亮君（兵庫県）
中島康晴君（沖縄県）

⑨スーパーストⅡビデオ
久保陽介君（青森県）
吉田喜一郎君（宮城県）
後藤基成君（東京都）
横田祐司君（東京都）
久保田幸子さん（東京都）
村上正樹君（東京都）
久保あづささん（神奈川県）
今井健介君（岐阜県）
矢田一達君（大阪府）
田中秀明君（兵庫県）
近藤元信君（奈良県）
岡　直子さん（香川県）
片倉幸一君（福岡県）
新谷正滋君（福岡県）
沖本　仁君（長崎県）

⑩スーパーストⅡXビデオ
藤田　彰君（青森県）
葛西博子さん（青森県）
福田祐一君（茨城県）
神永一成君（茨城県）
福田晃久君（埼玉県）
石川陽一君（埼玉県）
尾崎博之君（岐阜県）
稲見太輝彦君（岐阜県）
塚田一道君（愛知県）
片山剛啓君（愛知県）
酒井桂志君（三重県）
木下史郎君（滋賀県）
関　崇成君（兵庫県）
瀧村研二君（山口県）
川村淑典君（香川県）

⑪雑君保プTシャツ
新井美紀さん（北海道）
椿　喜博君（宮城県）
相沢　茂君（埼玉県）
松浦直人君（千葉県）
及川史子さん（千葉県）
松本玄輝君（東京都）
若槻義人君（静岡県）
宮崎哲生君（京都府）
蜂屋良平君（兵庫県）
福原　聡君（徳島県）

⑫XTシャツ
貴田啓司君（北海道）
松下完司君（岩手県）
山本　孝君（宮城県）
鈴木博二君（宮城県）
古谷　信君（山形県）
高野敏裕君（茨城県）
和田智良君（埼玉県）
久保田勝弘君（山梨県）
吉川義盛君（長野県）
矢田　優君（愛知県）
伊藤ゆかりさん（三重県）
横沢善崇君（三重県）
筒井　翼君（三重県）
羽山裕介君（滋賀県）
平岡　聡君（大阪府）
野々村恭章君（兵庫県）
宮本正史君（山口県）
児玉修二君（高知県）
荻原正明君（福岡県）
増倉貴浩君（熊本県）

⑬X最高TシャツⒶ
藤野直樹君（青森県）
秦　健太郎君（東京都）
岩永　豊君（東京都）
石川正勝君（山梨県）
岩井智久君（愛知県）
北村美樹さん（大阪府）
郡山　進君（広島県）
箱崎功典君（徳島県）
木村多恵さん（福岡県）
小林雅美さん（宮崎県）

⑭X最高TシャツⒷ
星山芳博君（青森県）
星野友之君（宮城県）
高瀬一豊君（栃木県）
佐藤真一君（栃木県）
田口　薫さん（東京都）
桐原　篤君（静岡県）
早田達弘君（大阪府）
近藤　亮君（和歌山県）
西山修一君（島根県）
沖崎信也君（長崎県）

⑮お楽しみキーホルダー
三野圭輔君（北海道）
橋倉大介君（北海道）
家村　亘君（青森県）
成田敦史君（青森県）
金子　久君（宮城県）
新田尚美さん（秋田県）
三浦弘道君（秋田県）
近野善崇君（山形県）
横井大三君（山形県）
桜井康彦君（福島県）
前山栄信君（福島県）
白木正徳君（茨城県）
村井　淳君（栃木県）
竹井礼男君（群馬県）
大島順一君（群馬県）
宮川康夫君（群馬県）
澤田　恵さん（埼玉県）
谷口京子さん（埼玉県）
小森祐一君（埼玉県）
角　択郎君（千葉県）
大友啓之君（東京都）
宮内健一君（東京都）
遠藤　哲君（東京都）
高橋　亮君（神奈川県）
高田圭一君（新潟県）
斎田　裕君（新潟県）
伊東俊之君（富山県）
清水克明君（石川県）
澤田雄介君（福井県）
田中一哉君（岐阜県）
森下芳弘君（静岡県）
宮地和也君（愛知県）
石井直紀君（三重県）
兼尾秀樹君（滋賀県）
畑山健介君（京都府）
赤石賢治君（京都府）
渡辺英治君（大阪府）
大久保泰雄君（大阪府）
松崎正大君（大阪府）
吹野信之君（兵庫県）
佐藤　繁君（奈良県）
岡本雅俊君（奈良県）
江口　謙君（和歌山県）
追田岳彦君（和歌山県）
高山真弘君（鳥取県）
直井克典君（岡山県）
坂井健司君（広島県）
金子玲子さん（山口県）
渡辺　奨君（宮崎県）
山口　太君（沖縄県）

⑯Xキーホルダー
長沼大志君（北海道）
奥野正隆君（青森県）
佐藤　信君（宮城県）
大野竜太君（宮城県）
篠崎益章君（山形県）
豊田友和君（茨城県）
小西泰輔君（栃木県）
黒田英世君（埼玉県）
磯部達彦君（埼玉県）
田中卓人君（埼玉県）
山下博允君（埼玉県）
深澤巨樹君（千葉県）
篠原義秀君（千葉県）
吉田　恵さん（東京都）
稲田　剛君（東京都）
松岡隆夫君（東京都）
小林好美さん（東京都）
小原義成君（山梨県）
清水将生君（新潟県）
前橋浩平君（富山県）
村永安人君（富山県）
岡村善之君（福井県）
影山友之君（岐阜県）
堀田英俊君（岐阜県）
中村国孝君（静岡県）
入江浩行君（静岡県）
山本結希君（静岡県）
加賀正明君（愛知県）
西部勝昭君（愛知県）
國府田佳史君（三重県）
落合淳思君（京都府）
船田克洋君（京都府）
久川俊政君（大阪府）
大西宏和君（兵庫県）
増田清子さん（兵庫県）
谷本　賢君（兵庫県）
小田博樹君（兵庫県）
岡崎晋也君（和歌山県）
阿部義文君（岡山県）
島村明宏君（山口県）
斉藤裕二君（徳島県）
福間　創君（香川県）
植木幸司君（香川県）
阿部陽一郎君（愛媛県）
白井隆弘君（高知県）
木村政江さん（福岡県）
竹口修平君（福岡県）
永松和明君（佐賀県）
綾田　稔君（長崎県）
相川豊彦君（大分県）

⑰ストⅡBセット
荒川佳久君（北海道）
高橋陽介君（北海道）
小林慶彦君（北海道）
川添さやかさん（北海道）
井上　聡君（青森県）
猪俣祐一郎君（岩手県）
高口康弘君（宮城県）
石崎裕也君（宮城県）
松井節子さん（秋田県）
安田啓二君（秋田県）
安達　敦君（山形県）
松浦　哲君（福島県）
宮本芳行君（茨城県）
村上勝巳君（茨城県）
水崎拓也君（栃木県）
土屋宗達君（群馬県）
大森伸行君（群馬県）
武田信二君（群馬県）
大野ひとみさん（群馬県）
中原正義君（埼玉県）
河村昇一郎君（埼玉県）
三好聖人君（埼玉県）
中村　努君（埼玉県）
真田元直君（埼玉県）
斉藤克己君（埼玉県）
金内麻里さん（埼玉県）
石塚剛司君（埼玉県）
福井弘枝さん（埼玉県）
山本博文君（千葉県）
吉田　大君（千葉県）
戸田隆志君（千葉県）
佐野浩和君（千葉県）
田平丈太郎君（千葉県）
近藤昌弘君（千葉県）
西村廷貴君（千葉県）
佐藤広吉君（千葉県）
山崎健太郎君（東京都）
小平憲司君（東京都）
千葉清明君（東京都）
三浦　幸君（東京都）
土井友泰君（東京都）
伊藤裕達君（東京都）
柴田武人君（東京都）
後藤俊之君（東京都）
木野裕太君（東京都）
富田　昇君（東京都）
伊藤　潤君（東京都）
深見尚繁君（神奈川県）
須藤毅司君（神奈川県）
和田輝彦君（神奈川県）
森下　純君（神奈川県）
大塚徹也君（神奈川県）
大谷康介君（神奈川県）
藤岡敬俊君（神奈川県）
荒井　晋君（山梨県）
日下英也君（山梨県）
大島義隆君（山梨県）
藤田哲也君（新潟県）
宮島理恵さん（富山県）
南部博文君（富山県）
桑野達夫君（岐阜県）
森祥太郎君（岐阜県）
別所善道君（岐阜県）
藤田　宏君（静岡県）
前島信孝君（愛知県）
池田尊浩君（愛知県）
村田　徹君（愛知県）
松岡昌和君（三重県）
萩原　誠君（滋賀県）
井坂祐治君（滋賀県）
定岡隆志君（滋賀県）
井川　創君（京都府）
大村健児君（大阪府）
鶴田　弥君（大阪府）
渡辺　純君（大阪府）
太田由利さん（大阪府）
木下純一君（兵庫県）
津杜佳久君（兵庫県）
玉城飛鳥君（奈良県）
植田政孝君（和歌山県）
大崎健次君（鳥取県）
工藤雅文君（島根県）
田中浩孝君（岡山県）
高村正博君（岡山県）
村井広泰君（山口県）
松本里香さん（徳島県）
北岡弘道君（徳島県）
鈴木宏彰君（愛媛県）
高松孔明君（高知県）
井上智之君（福岡県）
伊東智春君（福岡県）
土橋政之君（福岡県）
村上一弘君（福岡県）
椋沢達郎君（福岡県）
大野進一君（福岡県）
隈部　亮君（佐賀県）
清水大介君（熊本県）
石原慎一郎君（大分県）
外山章一君（宮崎県）
益川智幸君（鹿児島県）

⑱ストⅡCセット
岩崎祐介君（北海道）
小山澄江さん（北海道）
根本将一君（青森県）
山本　淳君（青森県）
井筒司朗君（岩手県）
松井貞男君（岩手県）
稲川祐人君（秋田県）
横山洋平君（茨城県）
松山洋之君（栃木県）
田代賢一君（栃木県）
吉川英司君（群馬県）
相川康人君（群馬県）
山下一幸君（埼玉県）
藪本直也君（埼玉県）
池田芳樹君（千葉県）
安彦厚志君（千葉県）
栗原慎吾君（千葉県）
野口真吾君（東京都）
門田和宏君（東京都）
石田佐智子さん（東京都）
板橋正章君（東京都）
斉藤拓也君（東京都）
安達　愛さん（東京都）
橋上功二君（東京都）
藤谷博如君（神奈川県）
浦野之裕君（神奈川県）
稲沢　健君（神奈川県）
熊倉顕弘君（山梨県）
鈴木龍尋君（長野県）
武田貴史君（長野県）
平山隆秀君（長野県）
柳沢忠義君（石川県）
梅田　敬君（滋賀県）
鳳凰寺亮君（京都府）
清水奈江さん（京都府）
峰山公彦君（大阪府）
糸谷　孝君（兵庫県）
中村正和君（島根県）
天野俊英君（岡山県）
宇沢吉隆君（広島県）
榎本涼治君（広島県）
木下佳典君（愛媛県）
西川隆稔君（高知県）
古田和博君（高知県）
三浦一斤君（福岡県）
丸野明広君（福岡県）
久保田貴弘君（大分県）
浜井修太郎君（宮崎県）
小田桐敦君（宮崎県）
藤田裕子さん（宮崎県）

⑲雑君テレカケース
西田繁樹君（北海道）
宮本元基君（北海道）
鈴木春樹君（青森県）
遠藤政雄君（宮城県）
大滝寛之君（宮城県）
石崎祐嗣君（宮城県）
荒木直之君（秋田県）
伊藤　誠君（秋田県）
坂内大祐君（山形県）
安田理史君（山形県）
五十嵐剛君（福島県）
高橋康司君（福島県）
牛島宗利君（茨城県）
鈴木　顕君（埼玉県）
松本志奈子さん（千葉県）
村田　寛君（千葉県）
辻　真治君（千葉県）
川上奈美さん（東京都）
羽原英樹君（東京都）
園田正義君（東京都）
藤原幹夫君（東京都）
大井直紀君（神奈川県）
近藤清祥君（神奈川県）
福田健弘君（神奈川県）
柳　努君（長野県）
伊藤秀樹君（長野県）
大貫達彦君（新潟県）
沖野　龍君（富山県）
林　芳樹君（富山県）
三宅新吾君（福井県）
伊藤武久君（静岡県）
藤田典子さん（愛知県）
清水俊行君（愛知県）
久保　進君（三重県）
宮下秀和君（三重県）
平松和崇君（大阪府）
山岸尚紀君（大阪府）
石井鉄也君（兵庫県）
石井鉄也君（兵庫県）
上田弘三君（岡山県）
田原徳一郎君（岡山県）
高島健吾君（広島県）
谷脇　歩君（高知県）
久保　崇君（福岡県）
増山　伸君（福岡県）
竹下康介君（福岡県）
坪田英彰君（佐賀県）
新崎幸恵さん（長崎県）
平田陽介君（長崎県）
岩本亮二君（熊本県）
芳川庄太郎君（宮崎県）

⑳アルティミットエコロジーCD
天野　渚さん（北海道）
野地拓也君（秋田県）
川北　勝君（秋田県）
吉澤　徹君（東京都）
久保田宜邦君（東京都）
島村幸太郎君（神奈川県）
岡部知行君（神奈川県）
今岡昌人君（神奈川県）
高橋直之君（新潟県）
黒鳥　力君（新潟県）
千代田弘寿君（愛知県）
大平伸人君（大阪府）
坪井紗智子さん（兵庫県）
原田康晴君（広島県）
東田幸広君（山口県）
大西唯史君（香川県）
高橋健二君（香川県）
青山謙吾君（高知県）
平　麻耶さん（福岡県）
宮本陽介君（熊本県）

㉑ゲ誌キーホルダー
井東　翼君（北海道）
鶴田将司君（北海道）
後藤謙友君（青森県）
川原敏也君（岩手県）
風見直人君（岩手県）
岸谷準也君（宮城県）
山脇奈津子さん（宮城県）
大友直輝君（宮城県）
吉田隆久君（山形県）
岡田高繁君（福島県）
高尾崇信君（福島県）
早坂正法君（茨城県）
小口雄二郎君（栃木県）
田中一良君（栃木県）
高野光章君（栃木県）
太田正敏君（群馬県）
山崎伸貴君（群馬県）
江崎亮一君（群馬県）
柳川光一郎君（群馬県）
松本祐輔君（群馬県）
佐藤利充君（群馬県）
原　才司君（群馬県）
福田正則君（群馬県）
赤堀兼秀君（群馬県）
永谷　慶君（埼玉県）
桑原　翔君（埼玉県）
松本友彦君（埼玉県）
松村智也君（埼玉県）
堀内美智子さん（埼玉県）
長谷川裕君（埼玉県）
斉藤由紀さん（埼玉県）
吹田悠希さん（千葉県）
佐々木毅君（千葉県）
塚田圭一君（千葉県）
田川雅弘君（千葉県）
西隆嘉昭君（東京都）
三本直義君（東京都）
秋山知宏君（東京都）
折笠博幸君（東京都）
大原大樹君（東京都）
市野清久君（神奈川県）
南　昭久君（神奈川県）
矢澤忠志君（神奈川県）
清水和孝君（山梨県）
草尾　望君（山梨県）
溝内義幸君（山梨県）
武田雅史君（長野県）
渡辺清史君（新潟県）
佐藤浩司君（新潟県）
田中敏康君（新潟県）
小林　忍君（新潟県）
相原奈美さん（富山県）
玉城直彦君（富山県）
中畑伸夫君（石川県）
橋　良文君（福井県）
竹下　卓君（福井県）
大塚恭慶君（岐阜県）
佐々木陽一君（岐阜県）
滝沢憲明君（静岡県）
山田聡志君（静岡県）
安田昌浩君（愛知県）
小池智之君（愛知県）
大杉香織さん（愛知県）
滝井一道君（愛知県）
和田雅之君（三重県）
鈴木弘章君（三重県）
小鹿直樹君（三重県）
稲見尚史君（滋賀県）
桜井慎一郎君（滋賀県）
川手　奏さん（滋賀県）
中井信之君（京都府）
三浦勇気君（京都府）
新条康弘君（京都府）
高田佑太君（大阪府）
青木孝典君（大阪府）
鈴木　豊君（大阪府）
鈴木浩司君（大阪府）
絹谷　晃君（兵庫県）
東　雅典君（奈良県）
外池忠広君（和歌山県）
清田哲大君（和歌山県）
平井由尚君（和歌山県）
山城剛史君（[illegible]）
山崎俊介君（島根県）
森田正人君（岡山県）
宇野雅人君（岡山県）
白木伸一朗君（広島県）
吉田友之君（広島県）
斉藤　功君（山口県）
北口夏樹君（山口県）
河村直也君（愛媛県）
高木勝吉君（福岡県）
柏原　隆君（福岡県）
岩佐孝一君（佐賀県）
高梨広之君（佐賀県）
内田健志君（熊本県）
新宅ゆかりさん（大分県）
近藤　幸君（鹿児島県）
福部淳一君（沖縄県）
和気智一君（沖縄県）

㉒ヴァンパイアTシャツ
富沢雄也君（岩手県）
鈴木康弘君（茨城県）
三上浩司君（埼玉県）
佐々木聖志君（埼玉県）
毛塚貢市君（埼玉県）
渡辺洋一君（東京都）
三品　智君（愛知県）
大天洋平君（兵庫県）
植田晃生君（兵庫県）
原田俊一君（山口県）

㉓ヴァンパイアポスター
大塚政幸君（埼玉県）
中村真紀さん（千葉県）
佐野貴史君（東京都）
小林美根子さん（東京都）
能條博光君（神奈川県）
木村雅史君（富山県）
田尻弘一郎君（兵庫県）
坂本英之君（和歌山県）
藤本裕介君（福岡県）
谷井　心君（大分県）

ヴァンパイア増刊 史上最強宣言 計1000名大プレゼント

㉔デミトリテレカ
田村敦司君（青森県）
船越裕子さん（山形県）
工藤こずえさん（埼玉県）
青木奈々重さん（東京都）
渡辺 郷君（東京都）
佐々木啓之君（東京都）
久住紀子さん（東京都）
鷹柳夢香さん（東京都）
増田 章君（神奈川県）
小林裕典君（山梨県）
源田麻美さん（石川県）
小林一哉君（岐阜県）
桑原武夫君（静岡県）
尾崎泰弘君（大阪府）
小林加奈美さん（兵庫県）
井筒真智子さん（広島県）
山林友則君（山口県）
藤本信太郎君（福岡県）
岡野昌洋君（宮崎県）
巻木文弘君（鹿児島県）

㉕モリガンテレカ
高坂琢磨君（北海道）
鷲足一彰君（宮城県）
田中 聡君（宮城県）
山中 諭君（茨城県）
福田陽平君（栃木県）
佐藤龍祐君（埼玉県）
竹田真人君（千葉県）
安室賢一君（千葉県）
三本木 暁君（千葉県）
一條寛之君（東京都）
瀬戸龍太郎君（東京都）
宮尾晴子さん（神奈川県）
岩見健児君（愛知県）
中川稚子さん（三重県）
上田由美さん（大阪府）
藤浦晋也君（兵庫県）
岡野洋介君（山口県）
佐藤智哉君（愛媛県）
豊村祐二郎君（福岡県）
田中龍太郎君（福岡県）

㉖フェリシアテレカ
中嶋英幸君（北海道）
木村博之君（北海道）
谷川将士君（青森県）
鈴木 順君（宮城県）
武藤 健君（宮城県）
三浦悦史君（秋田県）
白取清二君（東京都）
深瀬辰夫君（東京都）
金子貴明君（神奈川県）
大和田安志君（神奈川県）
塩田和貴君（神奈川県）
田中 貴君（福井県）
宮辺泰治君（福井県）
佐々木顕智君（岐阜県）
中村公謙君（三重県）
丸山直樹君（京都府）
小林養鑑君（大阪府）
奈良英一郎君（大阪府）
池本知寿子さん（高知県）
松尾良太君（長崎県）

㉗ヴァンパイアテレカ
菊地幸子さん（岩手県）
渡部哲郎君（福島県）
吉沢泰行君（茨城県）
持田実希さん（埼玉県）
吉本雅史君（埼玉県）
今田啓介君（東京都）
藤田朝美さん（東京都）
福澤智之君（長野県）
加藤友香さん（富山県）
森本濟隆君（大阪府）
平 史紀君（大阪府）
光本忠男君（兵庫県）
星田倫江さん（和歌山県）
梶谷 学君（島根県）
栢野兼次君（岡山県）
竹原信教君（広島県）
明石一輝君（広島県）
山本孝治君（山口県）
福崎幸一君（長崎県）
濱口健一君（長崎県）

㉘スーパーストⅡTシャツ
上井淳哉君（北海道）
霜鳥悦子さん（北海道）
北川剛一君（北海道）
工藤美奈さん（北海道）
岡本敦史君（青森県）
今村大輝君（青森県）
片山素直君（青森県）
千葉峰達君（岩手県）
茅野雅弘君（岩手県）
岩住俊昭君（宮城県）
横田俊弥君（秋田県）
榊 隼人君（山形県）
名取美博君（福島県）
沢口貴徳君（福島県）
萩原順弘君（茨城県）
中嶋 洋君（栃木県）
藤浦 隆君（栃木県）
鈴木雅士君（群馬県）
永坂芳則君（群馬県）
石井大輔君（群馬県）
榎本義隆君（埼玉県）
川浦 勉君（埼玉県）
伊藤信介君（埼玉県）
河野剛利君（埼玉県）
仁科孝彦君（埼玉県）
天谷博茂君（埼玉県）
中沢 繁君（埼玉県）
須藤浩行君（埼玉県）
小野 晶さん（埼玉県）
中太 淳君（埼玉県）
鈴木朋秋君（千葉県）
猪塚 勝君（千葉県）
久住香澄さん（千葉県）
越智俊明君（千葉県）
矢田祐司君（東京都）
中沢勝太郎君（東京都）
岩田武士君（東京都）
後藤由香さん（東京都）
宮川智則君（神奈川県）
谷中有子さん（神奈川県）
今井雅人君（神奈川県）
沢渡智史君（神奈川県）
寺沢裕之君（神奈川県）
前田高史君（神奈川県）
藤井和也君（神奈川県）
新沼政臣君（神奈川県）
小田慎一君（神奈川県）
渡辺雅英君（神奈川県）
坂田大介君（山梨県）
山関昌幸君（長野県）
小勝孝次君（長野県）
石井武俊君（新潟県）
佐野健太君（新潟県）
及川 卓君（新潟県）
渕上 圭君（新潟県）
堀越忠昭君（新潟県）
伊原剛志君（石川県）
中山浩一君（福井県）
野村雅史君（福井県）
太田孝男君（岐阜県）
金森裕之君（岐阜県）
深川 昇君（岐阜県）
藤沼大介君（静岡県）
吉谷 奨君（静岡県）
鶴田一生君（静岡県）
谷口俊介君（静岡県）
甲斐直紘君（静岡県）
槌山堅司君（愛知県）
世古 悟君（愛知県）
佐藤 剛君（愛知県）
谷口謙治君（愛知県）
北川茂裕君（愛知県）
谷口達哉君（三重県）
笠 省二君（三重県）
山口新一君（滋賀県）
下條大成君（大阪府）
加藤範子さん（大阪府）
高井弘和君（大阪府）
鈴木 勲君（大阪府）
小野裕丈君（兵庫県）
山下政毅君（兵庫県）
赤尾洋一郎君（奈良県）
中井浩二君（鳥取県）

㉙ゲーメストオリジナル時計
藤田明弘君（島根県）
前追直也君（岡山県）
今泉光史君（岡山県）
今野恭裕君（広島県）
山内邦明君（広島県）
鈴木澄人君（山口県）
古端博紀君（香川県）
瀧藤真人君（愛媛県）
松本 隆君（高知県）
比賀裕也君（長崎県）
羽山貴史君（大分県）
田村紳介君（大分県）
土居広大君（宮崎県）
竹沢雄介君（宮崎県）
阪口正樹君（鹿児島県）
岡崎良和君（沖縄県）
芋追嘉洋君（沖縄県）
高坂正幸君（北海道）
平田哲也君（北海道）
稲垣 純君（岩手県）
小野 司君（宮城県）
藤脇 寛君（宮城県）
沼沢純一君（山形県）
鳴海大志君（福島県）
高橋一成君（茨城県）
広瀬雄一郎君（茨城県）
入江利夫君（茨城県）
鵜島繁民君（群馬県）
石井洋佑君（群馬県）
森田明美さん（埼玉県）
浅田啓子さん（埼玉県）
中村可奈子さん（埼玉県）
安達大輔君（埼玉県）
細沼慎一郎君（埼玉県）
中村康人君（千葉県）
村上紀之君（千葉県）
高畑祥子さん（東京都）
和泉 康君（東京都）
渡部 亮君（神奈川県）
神永 泰君（神奈川県）
藤田真也君（山梨県）
中山達也君（長野県）
細井幸雄君（長野県）
野田貴明君（新潟県）
江幡甚一君（石川県）
上山克輝君（石川県）
葛谷正太郎君（福井県）
長澤 仁君（岐阜県）
野入弘充君（静岡県）
伊東隆雄君（三重県）
古竹正太郎君（滋賀県）
石野和繁君（京都府）
山崎隆哉君（兵庫県）
榎本美香さん（兵庫県）
豊田剛志君（奈良県）
梅本博行君（和歌山県）
前原 晃君（鳥取県）
山岸 誠君（岡山県）
大串裕樹君（広島県）
能田秀徳君（徳島県）
飯村圭司君（愛媛県）
並川武洋君（高知県）
清水敦美さん（福岡県）
岡崎清人君（福岡県）
富川正樹君（熊本県）
粕谷伸助君（熊本県）
寺本和樹君（鹿児島県）

㉚ケ屋ロゴ時計
遠藤佑紀さん（北海道）
朝倉大樹君（北海道）
中山敦史君（青森県）
黒田伸康君（青森県）
芳賀秀行君（青森県）
吉松浩史君（山形県）
長島康弘君（茨城県）
守屋 修君（栃木県）
服部亜紀子さん（埼玉県）
浅田 麗さん（埼玉県）
木村 司君（千葉県）
鈴木ちなみさん（千葉県）
木村佑之君（千葉県）
岩崎和人君（千葉県）
宮崎 聡君（東京都）
徳山悦子さん（東京都）
岡田貴之君（東京都）
浦野勝之君（東京都）
平山 威君（神奈川県）
西坂文哉君（神奈川県）
大山泰佑君（神奈川県）
平沢憲介君（神奈川県）
小林裕己君（神奈川県）
林 智一君（山梨県）
川口晴彦君（山梨県）
八賀知宏君（山梨県）
小池幸治君（長野県）
深井 悟君（長野県）
山田英司君（新潟県）
高梨裕二君（新潟県）
瀬川琴乃さん（富山県）
工藤 彰君（静岡県）
福田隆史君（静岡県）
萩野陽平君（愛知県）
入沢智昭君（愛知県）
西村秀明君（愛知県）
吉野 孝君（三重県）
海老原悠さん（三重県）
中川つとむ君（京都府）
桜小路雪子さん（京都府）
篠宮秀樹君（大阪府）
阿部 繁君（兵庫県）
太田雅子さん（岡山県）
杉田英子さん（岡山県）
村尾広光君（山口県）
清田信宏君（香川県）
牟田口剛司君（福岡県）
早川美穂さん（福岡県）
杉本勝英君（長崎県）
川上大輔君（宮崎県）

㉛鎌倉春麗テレカ
遠藤公崇君（北海道）
高橋優子さん（宮城県）
米塚 亮君（茨城県）
石井優果君（埼玉県）
宮木英夫君（岐阜県）
安田 亮君（愛知県）
前橋伴則君（鳥取県）
藤田誠朗君（愛媛県）
松村好史君（高知県）
中村 誠君（長崎県）

㉜ギャル3春麗テレカ
松葉耕太郎君（北海道）
市島大輔君（宮城県）
土屋信弘君（宮城県）
大塚彰男君（山梨県）
高橋寛之君（長野県）
宮之脇秀継君（静岡県）
村上聡志君（静岡県）
松根望美さん（愛知県）
関口 崇君（岡山県）
松崎真弓さん（熊本県）

㉝スーパーXテレカ
長谷川智さん（茨城県）
谷野邦広君（千葉県）
関口陽一君（神奈川県）
久米淳也君（神奈川県）
築取由美子さん（新潟県）
西田政彦君（岐阜県）
今井粛道君（大阪府）
横井憲一君（兵庫県）
藤代拓也君（奈良県）
森山富男君（熊本県）

㉞波動拳テレカ
山崎翔太君（茨城県）
福島 聡君（埼玉県）
土井 敦君（埼玉県）
阿部杜浩君（神奈川県）
織田長政君（静岡県）
中馬義久君（三重県）
木村洋介君（大阪府）
石川高志君（兵庫県）
伊藤善正君（和歌山県）
山橋雅己君（山口県）

見ろ! 読め! 聴け!

※1月15日号で「しあわせの楽園/ツインビー」の価格が間違っていました。正しくは2000円(税込み)です。
関係者および読者の方々に、ご迷惑をおかけしたことをお詫び致します。

ORKSITHEN M MAN DISC BOX

ツインビーPARADISE2 熱唱!激唱!爆唱!編



1995年1月21日発売
キングレコード
CD:KICA−7652
価格:¥3000(税込み)

ステレオラジオドラマ「ツインビーPARADAISE2」の出演者たちが熱唱!激唱!爆唱!するどんぶり島歌合戦の第2弾となるCDが発売された。ライトも、パステルも、ツインビーも、マドカも、ワルモン博士もザコビーもみんな歌っちゃう!このCDの超目玉は、どんぶり島の住人11人がメドレーで華麗にくり広げるどんぶり島版「We are the World」の「We are the Donburi」だ。

ツインビーPARADISE2 Vol.2



1995年1月21日発売
キングレコード
CD:KICA−7651
価格:¥2800(税込み)

大好評放送中の文化放送系のステレオドラマ「ツインビーPARADISE2」のドラマ収録CDが発売される。今回のCDには、第5話から第8話までの4話分と、オープニングテーマ「僕らのステキ」、イメージソング「Harmony」のネオシネマバージョン。そしてさらに特別企画としてツイパラ版サイコロトーク続編を収録している。今回もブックレットには、吉崎観音先生のコミックがつく!

ゲーメストビデオ 真サムライスピリッツ



1995年1月20日発売
新声社
VHS:GV−14
価格:¥4800(税込み)

対戦格闘ゲームヒットメーカーSNKの最新作「真サムライスピリッツ」がいよいよビデオになった。家庭用はこれでOK!

今号の新作情報



ずるずる

塩原大先生が描いてくれているここのイラストが実は4コママンガだったことに気づいたのが先号!今回で完結しているらしい。単なる情報コーナーなここのコーナー。もうちょっと盛り上がりが欲しいところ。何か企画モノか何かと思ったら、昔、㊙生テーププレゼントがあったことを思い出した。未発売のVGMを君のおてもとにってか!

TOP10 12/1〜12/29 ㋖屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	−	218	豪血寺一族2	PCCB-171	1500円
	2位	3	163	ダライアス外伝	PCCB-166	2000円
	3位	−	142	真サムライスピリッツ　アレンジ	PCCB-169	2500円
	4位	1	119	真サムライスピリッツ	PCCB-164	1500円
	5位	2	68	KOF'94　アレンジ	PCCB-165	2500円
	6位	4	51	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	PCCB-162	1500円
	7位	6	47	ヴァンパイア	SRCL-2969	2000円
	8位	−	35	ソニックウイングス2	PCCB-158	1500円
	8位	−	35	ツインビーパラダイス2　vol.1	KICA-7648	2800円
	8位	7	35	リッジレーサー2	VICL-15031	1500円
ビデオトップ10	1位	1	230	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	GV-13	6500円
	2位	2	67	ヴァンパイア	GV-12	6800円
	3位	−	42	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(ポニー)	PCVP-11571	4800円
	4位	3	38	スーパーストリートファイターⅡX	GV-9	7000円
	5位	−	25	バーチャファイター(サターン版)	PYVY-5003	3800円
	6位	5	19	ネオジオギャルズグラフィティ	PCVP-11504	4800円
	7位	4	17	極上パロディウス	GV-11	6000円
	8位	−	10	ファイターズヒストリーダイナマイト	PCVP-11495	4800円
	9位	−	8	リッジレーサー	VIVL-137	4900円
	10位	7	6	スーパーストリートファイターⅡ	GV-7	6800円

CD&ビデオトップ10

CD編

今回トップを取ったのは豪2。プレイヤーへのアピール度は一番!アレンジものが非常に楽しみである。

2位にダラ外。まだまだ強いが、やはり格闘ものにはかなり苦戦。長期戦で勝負か。ドライブものではリッジ2のみ。ちょっとさびしい。

ビデオ編

新作のKOFがトップ。キャラ人気も高いので、今後の作品を抑えられるかが見もの。安定して強いヴァンパイア。3位にポニーのKOF。SストⅡXもまだ強い。

注目だったリッジレーサーは9位。面白い映像が入っているだけに残念。

今号のオススメタイトル

今号からスタートする新企画、私がオススメするCDビデオタイトルコーナー。その記念すべき第1回では、昨年消えてしまった(撤退してしまった)メーカー2つのタイトルを挙げてみた。



ゼロウィング

CDは、東亜プランの「ゼロウィング」。東亜モノとして出た最初のもの。これ1枚で東亜をすべて語れるといっていい作品。

何せプログラマー自らが曲を作るとあってそのマッチングは業界一といっていい!

消えてしまったもう1つのメーカーであるアイレムからは、唯一発売されたアイレムの超名作「R-TYPE」。

残念ながらもう発売されていないモノなのだが、あえてここで紹介しておきたい。

プレイはご存じぜんじさん。今ではほとんど見られないシューティングビデオだが、当時その内容の高さは、家庭用に移植されたものにも活用されるほどであった。



R-TYPE

ラジオゲーメスト

ゲーメストがラジオに挑戦したーい!!

今年はゲーメストでラジオ放送の番組を作ってみたい。全国で聴ける内容にしてみたい。どんな内容のものを作ってほしいのか、読者の皆さんのご意見を聞かせていただきたいのです。



〈そのための10の質問です〉

①例えばこんな番組にしてほしいというような番組はありますか?
②昨年のラジオ大阪のゲームミュージアムは聴いてましたか?
③ゲーム音楽のハガキによるベスト10はほしいですか?
④メインパーソナリティーには誰を推しますか? 名前をあげてください。
⑤どんなことを話してほしいですか?
⑥あなたの好きなアイドルないし声優さんを1人あげてください。
⑦ゲストにはどんな方に出演してほしいですか?
⑧あなたがいつも聴いてるラジオ番組はありますか? あったら、その番組名を。
⑨時間帯は何時ごろがいいですか?
⑩何分ぐらいの番組がいいですか?

応募方法はP.168にあるハガキを使ってください。締め切りは2月28日です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で50名様にゲーメストオリジナルテレカをプレゼントします。

すばらしい本屋さん102軒

大阪市都島区
駸々堂VERSION99

VERSION99ゲームコーナーは、テーブルトークRPGを中心に、ゲーム関連、書籍、雑誌を豊富に品ぞろえ!もちろん、ゲーメストバックナンバー、ゲーメストビデオも充実。

ファミコンゲームからパソコンゲーム、アーケードゲームまで攻略本も盛りだくさん!!

JR環状線&京阪線、京橋駅を降りてすぐ京阪モール北館4Fの駸々堂VERSION99へ!


この楽しそうな顔を見よ!!

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当 営業部 加藤剛
TEL 03(3293)9326

ゲーメストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26 6100

東北地方

●[illegible]仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022 261-2461
●BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-22-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492 5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66 0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●アニメニト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6 109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE 3F
☎0492-26 8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●TSUTAYA五智店
新潟県上越市五智国分字中野2449
☎0255 44-7660

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス(ゲームセンター)
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●[illegible]
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミッ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383 2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●[illegible]
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●[illegible]
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ(ゲームセンター)
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

お詫びと訂正

ゲーメスト1995年1/30・2/15合併号の175ページに掲載されました、三省堂書店と書泉ブックタワーの写真が入れ代わっておりました。関係者ならびに読者の皆様には大変ご迷惑をおかけ致しましたことを、深くお詫び申し上げます。

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.50	No.99	No.120
No.52	No.102	No.121
No.53	No.104	No.122
No.54	No.105	No.123
No.55	No.106	No.125
No.56	No.107	No.126
No.57	No.108	No.127
No.64	No.109	No.128
No.77	No.111	No.129
No.81	No.112	No.130
No.84	No.113	No.131
No.87	No.114	No.132
No.90	No.115	No.133
No.91	No.116	No.134
No.94	No.117	No.135
No.96	No.118	No.136
No.97	No.119	No.137

ゲーメスト単行本
ストII　波動拳の謎　定価980円
餓狼伝説の謎　定価980円
侍魂の謎　定価980円
ワールドヒーローズの謎　定価880円
龍虎の拳の謎(予定)　定価880円
豪血寺一族の謎　定価880円

ゲーメストムック
Vol.1サウンドコンプリート
スーパーストリートファイターIIX　定価3,500円
Vol.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　定価1,280円
Vol.3　豪血寺一族2　(付録)アレンジバージョンCD　定価1,680円
Vol.4　真サムライスピリッツ　完全版　奥義伝承の書　定価1,380円

●お求めの号に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

餓死伝説2 4コマ決定版 定価580円	冊
サムライスピリッツ 4コマ決定版　定価580円	冊
餓狼伝説スペシャル 4コマ決定版　定価580円	冊
ワールドヒーローズ2 4コマ決定版　定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ 定価580円	冊
サムライスピリッツ 4コマ決定版②　定価580円	冊
龍虎の拳2　4コマ決定版 定価580円	冊
スーパーストII 4コマ決定版　定価580円	冊
スーパーリアル麻雀PIV アンソロジー　定価780円	冊
ヴァンパイア　アンソロジー 定価780円	冊
ストII　アンソロジー 定価780円	冊
真サムライスピリッツ 4コマ決定版　定価580円	冊
豪血寺一族2 4コマ決定版　定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ② 定価580円	冊
KOF'94　4コマ決定版 定価580円	冊
ネオジオギャルズアンソロジー 定価780円	冊
	冊
	冊
	冊
	冊
	冊
	冊

月　　日

株式会社　新声社

ゲーメストのラジオ番組
に関する質問のアンケートハガキです

例えばこんな番組にしてほしいというような番組はありますか？

昨年のラジオ大阪のゲームミュージアムは聞いてましたか？

はい・いいえ　※

ゲーム音楽のはがきによるベスト10はほしいですか？

はい・いいえ　※

メインパーソナリティには誰を押しますか？名前を挙げてください。

どんなことを話してほしいですか？

あなたの好きなアイドルないしは声優さんを1人挙げてください。

ゲストにはどんな方に出演してほしいですか？

あなたがいつも聞いているラジオ番組はありますか？あったら、その番組名を。

時間帯は何時頃がいいですか？

午前・午後　　　時ごろ　※

何分位の番組がいいですか？

分ぐらい

アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で50人にゲーメストオリジナルテレカをプレゼントします。

※詳しい内容についてはP.167を参照してくれ!

締め切り：2月28日消印有効

キリトリ線

◆GAMEST◆ 2月28日号プレゼント◆

◆162ページのゲーメスト2月28日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：1番よかったコーナーは？

Ⓑ：おもしろくなかったところは？理由もね！

Ⓒ：今号の表紙はどうでしたか？また、次号以降の希望はありますか？

Ⓓ：今号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：今号で一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。

Ⓕ：ゲーメストの攻略内容をどう思いますか？
①もっと早く②もっとくわしく③その他

Ⓖ：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何ですか？

Ⓗ：今号のアイランド掲載の文字作品・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に（P.N　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	数量
餓狼伝説2 定価 6,000円	本
ワールドヒーローズ2 定価 6,000円	本
サムライスピリッツ 定価 7,000円	本
餓狼伝説2 最強バトル 定価 6,000円	本
餓狼伝説スペシャル 定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII 定価 6,800円	本
龍虎の拳2 定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX 定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2JET 定価 6,500円	本
極上パロディウス 定価 6,000円	本
ヴァンパイア 定価 6,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 定価 6,500円	本
	本
	本
	本

お名前	
お電話	
条件	買切
年 月 日	

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL（ ）
FAX（ ）

商品	数量
餓狼伝説 定価980円 画 LEO ADVER 作:雲輪醒	冊
アンダーカバーコップス① 定価980円 古葉美一	冊
ワールドヒーローズ2① 定価980円 雑君保プ	冊
ダークエッジ 定価980円 なかとくにひこ	冊
アクアリウム 定価980円 須藤真澄	冊
出たな!!ツインビー① 定価980円 吉崎観音	冊
なちゅらるアニマ 定価980円 滝沢ひろゆき	冊
豪血寺一族① 定価980円 貴城輝	冊
龍虎の拳 定価980円 作:石井ぜんじ 画:天獅子悦也	冊
SSディッガー 定価980円 都築和彦	冊
コットン 定価980円 水上広樹	冊
魔法大作戦 定価850円 衛騎兵	冊
究極戦隊ダダンダーン 定価850円 伊藤霊一	冊
キャプテンコマンドー 定価850円 戸橋ことみ	冊
戦国エース 定価850円 かぢばあたる	冊
ワールドヒーローズ2② 定価850円 雑君保プ	冊
餓狼伝説2① 定価680円 MONDO恵	冊
餓狼伝説2② 定価680円 MONDO恵	冊
速攻生徒会 定価500円 小川雅史	冊
アンダーカバーコップス② 定価980円 古葉美一	冊
海底大戦争（予定） 定価850円 夏元雅人	冊
	冊

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（2月28日号）

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ） ※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ ①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ゲーメストラジオは
どんな番組にしてほしいカナ？係行

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）※
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ） ※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	

※の部分は○でお囲みください

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!
バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書（ついているハガキに欲しいNo.を記入）を持っていく、③東京、大阪のゲ屋に直接買いに行く（場所はP129参照）など数パターンある。全号収集した豪の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう！

No.50（'90年10月号）500円　ダークシール
No.52（'90年12月号）500円　AMショー'90
No.53（'91年1月号）500円　U.S.ネイビー
No.54（'91年2月号）500円　ゲーメスト大賞
No.55（'91年3月号）500円　ドラゴンセイバー
No.56（'91年4月号）500円　ストリートファイターⅡ
No.57（'91年5月号）500円　AOUショー'91
（付録）ゲームCD&ビデオオールカタログつき
No.64（'91年10月号）1000円　増刊　ストⅡ
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストⅡダッシュ
（付録）ストⅡダッシュポスターつき
No.81（'92年11月号）1200円　増刊　1991オールカプコン
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.84（'93年2月号）500円　第6回ゲーメスト賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No.87（'93年3月号増刊）1200円　増刊　ギャルズアイランド2
（付録）春麗　豪華ポスターつき
No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己かきおろしポスターつき
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.96（'93年8月号）550円　ワールドヒーローズ2
（付録）美樹本晴彦マクロスⅡ特大ポスターつき
No.97（'93年3月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99（'93年9月号）1200円　ワールドヒーローズ2
（付録）選べるマッドマン特大ポスターつき
No.102（'93年11月号増刊）1280円　増刊　サムライスピリッツ
No.104（'93年12月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム2
No.105（'94年1月号）550円　龍虎の拳2
No.106（'94年1月号増刊）1280円　増刊　餓狼伝説スペシャル
No.107（'94年2月号）550円　第7回ゲーメスト大賞
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストⅡ
（付録）スーパーストⅡ特大ポスターつき
No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
No.111（'94年4月号）550円　スーパーストⅡX
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.113（'94年5月号）550円　AOUシーョ'94
No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストⅡX
No.115（'94年5月15日号）1280円　増刊　龍虎の拳2
（付録）SNK特大ポスターつき
No.116（'94年5月30日号6月15日合一）500円　極上パロディウス
No.117（'94年5月30日号）1280円　増刊　バーチャファイター
（付録）バーチャファイターフルモーションポスターつき
No.118（'94年6月30日号）500円　極上パロディウス
No.119（'94年7月15日号）550円　スーパーストⅡX大会
No.120（'94年7月19日号）1280円　増刊　スーパーストⅡX
（付録）スーパーストⅡXポスターつき
No.121（'94年7月30日号）550円　ヴァンパイア
No.122（'94年8月15日号）500円　ヴァンパイア
No.123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき
No.125（'94年9月号増刊）1280円　増刊　極上パロディウス
（付録）こいつ&あいつペーパークラフトつき
No.127（'94年10月15日号）550円　バーチャファイター2
（付録）豪血寺一族2徹底ガイド
AM最強ゲームはどれだ!?
No.128（'94年10月30日号）550円　ダライアス外伝
No.129（'94年10月30日号増刊）1380円　ヴァンパイア
（付録）ヴァンパイア　スペシャルポスター
No.130（'94年11月15日号）530円　X-MEN
No.131（'94年11月30日号）530円　X-MEN
No.132（'94年12月15日号）530円　真サムライスピリッツ
（付録）覇王丸ポスター
No.133（'94年12月15日増刊号）680円
No.134（'94年12月30日号）530円　バーチャファイター2
No.135（'95年1月15日号）550円　サイバーコマンド
（付録）X-MENマニュアル
No.136（'95年1月30日・2月15日合併号）550円　X-MEN
（付録）'95ゲーメストカレンダー
No.137（'95 2月28日号）550円　ツインビーヤッホー！
（付録）鉄拳マニュアル

GMコミック&GMビデオ
既刊リスト

すばらしいビデオや、楽しいコミックスがほしい人は168ページのハガキ短冊に①希望タイトルの数量を記入（短冊に希望タイトルがない場合は、リストの中から選んで直接、本屋さんに注文してね）、②名前・電話番号を記入、③書店に短冊を持っていって注文する。以上で欲しいものがバッチリ手に入るぞ。またビデオに関しては読者サービス部の通販でも手に入るので128ページを参照にしてくれ。

餓狼伝説　画・LEO ADVER　作・雲緒霞	定価980円	速攻生徒会　小川雅史	定価500円
アンダーカバーコップス①　古葉美一	定価980円	アンダーカバーコップス②　古葉美一	定価850円
ワールドヒーローズ2①　雑君保プ	定価980円	餓狼伝説2・4コマ決定版	定価580円
ダークエッジ　なかどくにひこ	定価980円	サムライスピリッツ・4コマ決定版	定価580円
アクアリウム　須藤真澄	定価980円	餓狼伝説スペシャル・4コマ決定版	定価580円
出たな!!ツインビー①　吉崎観音	定価980円	ワールドヒーローズ2・4コマ決定版	定価580円
なちゅらるアニマ　滝沢ひろゆき	定価980円	ゲーパロ4コマグランプリ	定価580円
豪血寺一族①　貫城　輝	定価980円	サムライスピリッツ・4コマ決定版②	定価580円
龍虎の拳　画・天獅子悦也　作・石井ぜんじ	定価980円	龍虎の拳2・4コマ決定版	定価580円
SSディッガー　都築和彦	定価980円	スーパーストⅡ・4コマ決定版	定価580円
コットン　水上広樹	定価980円	真サムライスピリッツ・4コマ決定版	定価580円
魔法大作戦　竜騎兵	定価850円	豪血寺一族2・4コマ決定版	定価580円
究極戦隊ダダンダーン　伊藤霊一	定価850円	ゲーパロ4コマグランプリ②	定価580円
キャプテンコマンドー　戸橋ことみ	定価850円	KOF'94・4コマ決定版	定価580円
戦国エース　かぢばあたる	定価850円	スーパーリアル麻雀PⅣ　アンソロジー	定価780円
ワールドヒーローズ2②　雑君保プ	定価850円	ヴァンパイア　アンソロジー	定価780円
餓狼伝説2①　MONDO恵	定価680円	ストⅡアンソロジー	定価780円
餓狼伝説2②　MONDO恵	定価680円	ネオジオギャルズ　アンソロジー	定価780円

ゲーメスト単行本

●ストⅡ　波動拳の謎	定価980円
●餓狼伝説の謎	定価980円
●侍魂の謎	定価980円
●ワールドヒーローズの謎	定価880円
●龍虎の拳の謎	定価880円
●豪血寺一族の謎	定価880円

ゲーメストムック

vol.1　サウンドコンプリート　スーパーストリートファイターⅡX　定価3500円
vol.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　定価1280円
vol.3　豪血寺一族2　（付録）アレンジバージョンCD　定価1680円

VIDEO

餓狼伝説2	価格6000円
ワールドヒーローズ2	価格6000円
サムライスピリッツ	価格7000円
餓狼伝説2最強バトル	価格6000円
餓狼スペシャル	価格7000円
スーパーストリートファイターⅡ	価格6800円
龍虎の拳2	価格6800円
スーパーストリートファイターⅡX	価格7000円
ワールドヒーローズ2JET	価格6500円
極上パロディウス	価格6000円
ヴァンパイア	価格6800円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	価格6500円
真サムライスピリッツ	価格4800円

12月18日現在

めざせハイスコア!!

95年度の☆集計がスタート。兵庫県のゲームセンターさんにはお見舞い申し上げます。

プレイランドエフワン ☆＝0(11)

宮城県仙台市青葉区中央2－6－6タベイビルB1 ☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス(大天使ミカエル)	3,973,200	YDL.a SSS	ALL(連)
2	バツグン(TYPE B(連)なし)	23,150,610	Transfix M	ALL 稼げない1P側
3	ガンバード(アッシュ)	1,580,900	戦国人	2－7(連)
4	ガンバード(バルナス)	1,599,600	MAT(20世)	2－7(連) 1周104万
5	ガンバード(マリオン)	1,774,700	パシフィスト(研)－M屋	ALL(連) 1周99万
6	真サムライスピリッツ(ガルフォード)	522,840	MR	ALL(必)
7	真サムライスピリッツ(服部半蔵)	453,140	MR	ALL(必)
8	バブル・シンフォニー(ノーマルゲーム)	11,538,560	あぶそ (へ)	ALL残×4 コロロン使用
9	バブル・シンフォニー(スーパーゲーム)	13,906,030	あと20コぐらい(わ)	ALL 残×3 クルルン使用
10	シュマイザー・ロボ(ワルキュリア)	3,314,100	スマック使用 スマキロボ	ALL(連)ノーミス.712

ゲームセンタードリーム ☆＝0(15)

宮城県仙台市青葉区中央2－1－17 ☎(022)222－7104

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(下Vゾーン)	9,851,610	穴ウメマンロボ V	ALL 連なし ノーミス
2	ダライアス外伝(上Vゾーン)	11,113,560	PUYO³	ALL 連なし
3	パワードギア(フォーディ)	4,359,900	途中でブロディアにしちゃいや	ALL 連なし
4	パワードギア(レプトス)	4,233,200	ジャスティス東合一面で死亡 (好)	ALL 連なし
5	真サムライスピリッツ(ハンゾウ)	413,730	FTO－K.	ALL 大ボタン付
6	疾風魔法大作戦(ミヤモト)	1,686,187	戦国人	2周ALL 連なし
7	バーチャファイター2(カゲ)	2'48"83	トイレで2回戦 BY O!NG＝ヤス	ALL
8	ドリフトアウト'94(ポイント数)	140	ドリフトアウト大爆笑94	ALL だめだこりゃ
9	ドリフトアウト'94(タイム)	9'55"98	ソニックウラキ 卍基地特攻隊長	ALL
10				

ハイテクセガ青森&新町 ☆＝0(13)

青森県青森市新町1－8－10 ☎(0177)34－3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	3'44"61	MAJ	KAGE ALL
2	スーパーストリートファイターIIX	3,127,200	KAI HANSEN	隆 ALL 爪×3 D×7
3	スーパーストリートファイターIIX	102人抜き	KAI HANSEN	隆 使用
4	真サムライスピリッツ(必)	214,880	ヴォンジョルーノ斉藤	花諷院和狆 ALL
5	真サムライスピリッツ(必)	172,030	始めレロレロ中ヒュッピュッたかお	不知火幻庵 ALL
6	真サムライスピリッツ(必)	329,260		服部半蔵 ALL
7	真サムライスピリッツ(必)	197,310		橘右京 ALL
8	真サムライスピリッツ(必)	158,330		牙神幻十郎ALL
9	真サムライスピリッツ(必)	153,480		柳生十兵衛ALL
10	真サムライスピリッツ(必)	154,730		覇王丸 ALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝2(28)

北海道札幌市南区澄川4条3－3－6 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(ズィーガー)(必)	417,650	あつし	ALL
2	真サムライスピリッツ(ワンフー)	312,470	カニのじ	ALL
3	真サムライスピリッツ(幻庵)	145,450	ヘドラ	ALL
4	真サムライスピリッツ(はおうまる)	141,870	ランバ、ラル♡	ALL
5	スーパーマッスルボマー(セイバー)(連)	15,276,700	736カニのじⓈ	ALL
6	極上パロディウス(こいつ)	4,307,100	KRL－バイキン	SPステージまで
7	ラグナロク(連)(アンクルベアード)	5,413,650	SDR	ALL
8	ザキングオブファイターズ'94(中国チーム)	304,690	・?▶	ALL
9	バンパイア(モリガン)	1,062,600	TTC♡	ALLクリアー
10	龍虎の拳2(キング)	3,369,930	亜美ちゃん改めたつる(あ)	ALL D×4 ALL(ハ)

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆＝0(5)

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ2F ☎(0184)24－5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(上Z連付)	7,884,310	「S」GALAXY－いけだ!!	1コインALL 残×3
2	ダライアス外伝(上V連付)	11,703,320	「S」GALAXY－いけだ!!	1コインALL ノーミス
3	ダライアス外伝(Yゾーン連付)	9,201,360	「S」GALAXY－いけだ!!	1コインALL ノーミス
4	龍虎の拳2(テムジン)	734,990	CBX	1コインALL P×3
5	龍虎の拳2(Mr. BIG)	1,761,300	CBX	1コインALL P×15
6	龍虎の拳2(如月)	1,575,430	CBX	1コインALL P×9
7	ぷよぷよ通(1P)	388,690	ARA	1コインALL 519匹
8	真サムライスピリッツ(橘右京)	45,880	きょ～ふの恭ちゃん	1コインALL
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(イギリス)	243,080	きょ～ふの恭ちゃん	1コインALL
10	ファンタジ庵VOL.14	1月後半予定	お問いあわせは上記の住所まで	

プレシティキャロット八戸店 ☆＝0(5)

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44－8580

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エースドライバー(中級)	2'53"46	おくた 人さらいはやめよう!	1位
2	エースドライバー(初級)	2'59"53	よしひろ	1位
3	リッジレーサー2(上級)	3'37"656	MUR	
4	ガンバレット(ビギナー)	142,528	EROきち	ALL
5	ガンバレット(練習)	53,060	おいらをスキーに連れてって! ERO	ALL
6	真サムライスピリッツ(覇王丸)	129,090	VF狂になったくにお	ラスト
7	真サムライスピリッツ(柳生十兵衛)	150,560	しんいちが恋しい邦夫 へんな意味ではない!	ALL
8	真サムライスピリッツ(服部半蔵)	193,200	練習しろ小又! 地理のせんせいより	ラスト
9	真サムライスピリッツ(花諷院和狆)	153,970	下長まりっく!	ラスト
10	スーパーストリートファイターIIX(ダルシム)	1,362,900	A.M 新聞にのりました!	ラスト

NTK2店集計 ☆＝0(17)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(サラ)	3'47"55	NAS	ALL
2	バーチャファイター2(ジャッキー)	3'52"18	バーチャマン	ALL
3	バーチャファイター2(カゲ)	5'27"04	H	ALL
4	バーチャファイター2(アキラ)	5'31"94	CGT	ALL
5	真サムライスピリッツ(王虎)	146,740	あっし	ALL
6	真サムライスピリッツ(幻十郎)	118,200	E・B・I	最後まで
7	真サムライスピリッツ(半蔵)	204,660	E・B・I	10人目
8	ダライアス外伝	10,834,560	イヌ	V'ALL 連付
9	ドリフトアウト'94	10'25"70 117P	BAL	ALL ランサー
10	スーパーマッスルボマー(アストロ)	3,445,300	ALG	ALL

J&B米沢店&七日町店&山大前店 ☆＝0(15)

山形県米沢市中央1－14－12セントラルビル1F ☎(0238)21－1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワード・ギア(黄)	5,027,200	単発 NIT様	1コインALL 残り－1
2	ぷよぷよ通	263,617	T.M(みくりや)	1コインALL 540ぷよ
3	バブルシンフォニー(ノーマルモード)	10,232,620	格闘物以外の入荷が一切無いのですが…(ふ)	1コインALL ボブルン使用
4	ヴァンパイア(フェリシア)	1,330,300	ZAŌ－HIR	1コインALL 37HIT以上
5	ガイアポリス(連)(ハイマルス皇子)	10,011	YM2－MIDⓀⒸ	ALL コーペンルート
6	ガイアポリス(連)なし(ハイマルス皇子)	9,463	YM2－MIDⓀⒸ	ALL ネオモスクルート
7	ソルダム(ソルダムモード)	1,000万＋α	仙台A(研)－PEW.Z	LINE242
8	ぷよぷよ	1,366,976	T.M(みくりや)	1コインALL 667ぷよ
9	スターフォース	4,354,300	すがぴー	A－30
10	バツグン(スペシャルバージョン)	99,999,999＋α	MI－吉田兄	4周ALL ノーマル設定

ゲームコーナーロム ☆＝0(7)

宮城県仙台市太白区向山2－2－17 ☎(022)262－9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード(連)	1,708,100	Y.S 1周101万 2－2街	2 7ラスボス ヤンニャン
2	疾風魔法大作戦(連)	1,653,237	戦国人	2周ALL
3	パワースパイクII	45,690	あぶそ(へ)	ALL 男子 アメリカ
4	ガンダムEXレビュー	883,500	アッガイかわいそう(涙)	ALL ドルメル
5	バーチャファイター	1'18"95	仙台スマキ屋本舗 PEW.Z 7段	ALL ウルフ
6	バーチャファイター	1'18"85	仙台スマキ屋本舗 PEW.Z 7段	ALL カゲ
7	スラップファイト	7,799,400	Y.S	
8	サイコソルジャー	1,759,050	狂人王－阿部	ALL
9				
10				

プレシティ24 ☆＝1(24)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX(ディージェイ)(連)	2,456,700	SHADOW	ALL 37R 11－4－2
2	スーパーストリートファイターIIX(サガット)(連)	2,663,800	SHADOW	ALL 39R 1－1
3	スーパーストリートファイターIIX(フェイロン)(連)	2,395,200	SHADOW	ALL 40R 1－3－0
4	スーパーストリートファイターIIX(バルログ)(連)	1,599,700	SHADOW	ALL 36R 11－5－0
5	真サムライスピリッツ(ナインハルト・ズィーガー)(連)(必)	359,870	SWAT－AMP	ALL
6	真サムライスピリッツ(千両狂死郎)(連)(必)	185,170	魔B党－K・O	ALL
7	真サムライスピリッツ(ガルフォード)(連)(必)	438,660	魔B党－K・O	ALL D×1
8	真サムライスピリッツ(不知火幻庵)(連)(必)	231,030	あごう	ALL
9	パワードギア(レプトス)(連)なし	5,222,900	あごう	ALL Ⓐ+Ⓑ, Ⓑ+Ⓒ有
10	パワードギア(フォーディー)(連)なし	5,025,800	あごう	ALL

ハイスコア通信お店から①

●ハイテクセガ青森&新町(青森)
今回をもって、ハイスコア集計は終わらせていただきます。長い間、ハイスコアラーのみなさま、ご苦労様でした。KANZUは、今でもいます。

●プレイランドファンタジア(秋田)
今回のハイスコアからファンタジアONLYになったので今後もよろしく。

●JOYCOM'S(福島)
最近、怪しい人が増えました。担当はちんきかもです。

●ゲームインDAIEI(千葉)
昨年末の真侍魂大会に80名を超える参加がありました。予選を3回も行うという長期戦になりましたが、闘い抜いた猛者のみなさま、まことにありがとうございました。

●プレイランドスカイシアター(埼玉)
H・Sさん、R・Tさん、ご来店ありがとうございました。

●ゲームイン・トーヨコ北越谷店(埼玉)
絶対入荷は無理だと思われていたバーチャ2がなぜか入った。北越リオン、同ジャッキー、同サラ、同アキラのトーヨコ四天王が新たなる挑戦者を待っている!!P.S越谷ジェフリーの松崎さん、サラ女王様、ゴリ押しアキラの会の大髙さん、いつもご教授ありがとうございます。
by 北越ジャッキー

●荏原ゲームコーナー(東京)
今年も恒例の「全国ハイスコアラーズSKI大会」の時期となってまいりました。今年は去年にも増して、みなさんの参加お待ちしております。連絡はH・Sマデ。今年は、志賀高原を予定しております。去年のキャサ夫氏、EXPO君も参加してね。

●ゲームスポットアテナ合同(東京)
PV、スーチーパイII、壁には某美少女戦士や千葉ナコ千葉チャムポスターが…。ギャル2路線を突っ走る高円寺店を救えるのは、「鉄拳」しかありえない(だってVF2来ないんだもん)ーさあ、君も吉光とグルグルしよう! by バンプレの禁じ手ゲームの影におびえる店員

君こそゲーメスト!

バーチャファイター2		☆	連1′09″42	巨人ゲーマー(新人)	プレイシティNASA杉本町(大阪)
エースドライバー	初級	☆	2′55″61	トイレが床上浸水…PAT	個人申請　蒲田イモンボウル(東京)
	中級	☆	2′48″80	WZH	GAME's WiLL(京都)
	上級		3′43″33	SNC-NT-LED	プレイシティキャロット宇都宮(栃木)
ドリフトアウト'94		☆	9′18″69	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館(福岡)
ハットトリックヒーロー'95		☆	連58	ぽえむ会長	GAME's WiLL(京都)
スーパーイーグルショット			−16	ばやはら	タウンスポットプレイランド(大阪)
				TYO-とよんぐ	GAME in DAIEI(千葉)
ブレイジングトルネード		☆	517,100	HAG	
真サムライスピリッツ	覇王丸	☆	190,190	白覇王丸	アメニティスペースOZ(山口)
	服部半蔵	☆	601,330	TMK−ズゴック−A	JOYCOM'S(福島)
	ガルフォード	☆	連必684,850	Seize-KKK	プレイシティNASA杉本町(大阪)
	アースクェイク	☆	連必450,740	RDN…姫子㊍	ノーベル&ヒノーズ下井草(東京)
	ナインハルト・ズィーガー	☆	必461,790	ZAN兄	GAME's DRAGON(京都)
	チャムチャム	☆	連必276,310	バナナンもう殺す!猛耳少女㊎AOI㊜㊕㊐	ゲームスポットアテナ(東京)
	花諷院和神	☆	連必313,850	M・Cで会いましょうPST-JUN㊝	プレイランドスカイシアター(埼玉)
	千両狂死郎	☆	連必350,130	狂サマ歴5日ばく夫?・いたねー	
	牙神幻十郎	☆	連必334,210	カエルぴょー²にぴゃこひゃブチ魔王W㋛	
	王虎		☆312,470	カニのじ	ゲームプラザビクトリア(北海道)
	橘右京	☆	連必220,070	あごう	プレイシティ24(北海道)
	不知火幻庵	☆	必240,560	二代目SSR	サブカルチュア(福岡)
バブルシンフォニー	ノーマルモード	☆	連13,664,590	QQQ	ゲームセンターコバⅢ(神奈川)
	スーパーモード	☆	連16,567,460	まる書いて茶書いてチャーシューメン♪	タイトーイン002スタジアム(大阪)
パワードギア	プロディア	☆	6,895,200	TU	ギャレッソ津田沼(千葉)
	レプトス	☆	6,930,100		
	フォーディー	☆	6,953,400	JAMES	
	ガルディン	☆	6,470,700	ホバーは邪道じゃーず=かぶこまー	ゲームプラザミッキー(広島)
ダライアス外伝	上Z(Z')	☆	連13,339,920	京城	GAME's WiLL(京都)
	上V	☆	連13,008,240	CYCLONE-R.T	個人申請　ミッキークラブ(愛知)
	X	☆	連12,769,240	T.Clue-rカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	Y	☆	連12,984,910		
	下V(V')	☆	連11,902,920	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム(大阪)
豪血寺一族2	陳念		連必13,110,100	GAC-BROS-ZMK!!	アイリン夢空間(岐阜)
	キース・ウェイン		連必5,741,300	熊本襲撃隊　結成記念〇	個人申請　ハイテクセガ高崎(群馬)
	アニー・ハミルトン		必7,554,800	ナコルル人形2個所有D.WIN DIO	ゲームプラザ(熊本)
	花小路クララ		4,986,300	ああっもうすこしっD.WIN ICE	
	アンジェラ・ベルテ	☆	連必3,455,200	GGE-しか坊㊬	ノーベル&ヒノーズ下井草(東京)
	お梅	☆	連必3,393,300	意地でも若くならないKTC−せり@	ゲームスポットアテナ(東京)
	サハド		連必3,592,300	♡♡SFC人会予定♡♡PST-JUN㊝	プレイランドスカイシアター(埼玉)
	孤空院千慈	☆	連必3,384,600	KTC-せり@	
	孤空院金田朗		必4,037,400	FAD-A.T ボタン4つで矢野出現	チャレンジバンバン(愛媛)
	大山礼児		必4,262,200	★一暗黒黒子一個師団	
	破鳥才蔵		3,404,300	YKP-のび太	タウンスポットプレイランド(大阪)

その1

今月のトップはバーチャファイター2から。前作から約1年、いまだ記録が更新され続けていますが続編の登場です。今回はほとんどの掲載店が対戦台であるということを考慮いたしまして、キャラ別は行なわず、すべてまとめての集計です。それでも対戦の間隙?をぬって1Pをプレイしているようで、レベルの高いスコアが申請されています。スコアラーの力の入れようは相当なもの。トップの使用キャラは影丸で、初回集計ながら1分台前半のタイムをたたき出しています。やはり孤延落からのリングアウト狙いが中心でしょうか。また、次回からはキャラ別集計を開始しますが、集計方法は前作同様タイムアタックのみ。技術点や段数は集計しません。ただし、段位認定モードや隠されているモードでプレイすることに関しては差し支えありません。非常に人気の高い機種だけにこのバーチャファイター2をどれだけモノにできるか、というのは☆獲得に大きなウエイトを占めてきそう。いずれにせよ相当な激戦が予想されますが、抜け出す集計店があるのか、はたまた混戦となるのか。しばらく落ち着くまでは、注目せざるを得ない機種となりそうです。

お次はエースドライバー。今回から集計が開始されましたが、初級・中級・上級の3部門でスタートです。なかなかしっかりと作られているドライブゲームのようで、注目度も高く人気もありそうです。去年のリッジレーサー2やデイトナUSAのように、息の長い機種となることが予想されます。したがって、バーチャファイター2同様、どの集(173ページに続く)

JOYCOM'S ☆=1(48)

福島県いわき市平字白銀町1−4　☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(ウルフ)	1′30″48	すでに破産寸前!F−Ch隊	ALL 以下ノーマル設定です
2	バーチャファイター2(アウ)	1′56″17	プレイステーションで破産!BAN−D	ALL 以下よゆうっちです
3	ダライアス外伝(Wゾーン)	12,305,080	寝相の悪さは全一?(自信あります)	ALL ㊥ XとYやります。
4	ダライアス外伝(Zゾーン)	12,455,920	職業こ●き(自信あり!)TMK−KJK㊇	ALL ㊥ クラゲ特攻こ●き
5	真・サムライスピリッツ(服部半蔵)	601,330	TMK−ズゴック A	ALL
6	バーチャファイター2(サラ)	8段	勤務中にパチンコが基本です、加藤富士夫	ALL 店長ならいいらしい
7	大江戸ファイト(一休)	1,262,000	ブス2オチ	ALL ㊥㊙ P×16
8	ワールドヒーローズ2JET(C・キッド)	265.27	虹野沙希我命也lovely久川	ALL
9	ワールドヒーローズ2JET(マキシマム)	263.95	虹野沙希我命也lovely久川	ALL
10	ワールドヒーローズ2JET(リョウコ)**	262.36	虹野沙希我命也lovely久川	ALL

モンテカルロ ☆=0(19)

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバレット(敵ムズ)㊥なし	175,480	おしょう	1コイン ALL ♡×3
2	ガンバレット(ビギナー)㊥なし	170,635	MNK㊐	1コイン ALL ♡×3
3	極上パロディウス(こいつ)㊥付	3,438,800	S.S	1コイン ALL
4	ガンバード(マリオン)㊥付	1,035,600	初めて列車越えたS.S	2−4
5	ガンバード(ヤンニャン)㊥付	1,108,800	豪2よりやってるよ才能なし男ABN㊇	coin2−4 2−1で列車
6	デイトナUSA(中級、T.A.M.T)	3′00″14	小畑 徹	BL 43 18
7	エースドライバー(エキスパート)	2′54″46	初プレイでこれSST	AT
8	真サムライスピリッツ(十兵衛)	170,110	M.E・K	※ミズキに負けちくしょー。
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(イギリス)	273,150	A.S ジャク	C ALL
10	痛快ガンガン行進曲(キサラ)	161,045	ともちん	ALL

プレイシティキャロット二荒店 ☆=1(14)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F　☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンハイア(モリガン)	1,551,500	PST−KLS㊍	1コインALL
2	ヴァンハイア(サスカッチ)	1,311,000	T.M	コインALL
3	ガンバレット(ビギナー)	203,914	たら	LIFE残4 ボーナス取れた
4	真サムライスピリッツ(不知火幻庵)	183,040	H.FUJITA	1cALL㊙付 黒子ナシ
5	真サムライスピリッツ(アースクエイク)	191,080	くどうてつあき	1コインALL ㊙付
6	真サムライスピリッツ(ガルフォード)	284,980	銀の黄昏錬金術会	1コインALL ㊙付
7	真サムライスピリッツ(橘右京)	147,640	渡辺洋一	コインALL ㊙付黒子ナシ
8	ランバート(昇進コース)	47,045	事務所の久賀ですっ〜	1コインALL ノーマル設定
9	龍虎の拳2(ジョン)	2,285,620	ささ(たらしの会、会長)とMGK−アイバ	1コインALL D×1
10	未来忍者	846,330	このスコアを新聞屋に捧ぐby新聞屋後援会	コインALL ノーマル設定連無

サーカスワールド小山店

栃木県小山市喜沢1475−34　☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ラグナロク	4,060,900	MGK−くどう鉄 あと100万はのびる	R Bベアード
2	豪血寺一族2	3,783,200	CBX	コイン 限界近し
3	ガンバード	737,700	MEL	2−2 マリオン
4	ファイターズヒストリーダイナマイト	967,750	ただやっただけ?宇都宮のなかじ	マーストリウス 牛あり
5	龍虎の拳2	2,232,740	やっぱ永井美奈子だよ	キング
6	ザキングオブファイターズ'94	211,100	BBC	ブラジルチーム
7	究極タイガー	2,963,940		309エリア
8	痛快ガンガン行進曲	214,815	BBC	タイム3420
9				
10				

今市ゲームセンター ☆=0(10)

栃木県今市市今市1111　☎(0296)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(覇王丸)	183,290	RSIAR−MYS㊂	ALL ㊙付き
2	真サムライスピリッツ(橘右京)	187,390	MTY−HAK㋮	ALL ㊙付き
3	真サムライスピリッツ(ナコルル)	165,160	AMG−MER㊇	ALL ㊙付き
4	真サムライスピリッツ(ガルフォード)	432,440	AMG−MER㊇	ALL ㊙付き
5	ダライアス外伝(Vゾーン)	12,023,450	MTY−RUA−HAK㋮	ALL B×5 C×6 ㊥
6	ダライアス外伝(Yゾーン)	11,222,830	AMG−MER㊇	ALL B×5 C×4 ㊥
7	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	2,535,800	AMG−MER㊇	ALL ㊥ D×1
8	スーパーストリートファイターIIX(ケン)	2,414,600	MTY−RUA−HAK㋮	ALL 爪×2
9	雷電DX(初級)	6,344,520	MTY−RUA−HAK㋮	ALL ㊥ 2P
10	ヴァンパイア(ガロン)	1,014,800	AHO	ALL P×12

ポニーワールド・ザ・コング ☆＝0（6）
埼玉県所沢市緑町１－３－７　☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	カイザーナックル（ボギィ）	1,351,600	佐藤たかし	
2	ぷよぷよ通	170,595	PIG	
3	マジンガーZ（グレンダイザー）	2,013,500	622	連アリ
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（溝口）	913,850	ANA	
5	戦国エース（こより）	351,400	MAYMMNZ	連ナシ
6	餓狼伝説スペシャル（マイ）	1,681,400	ACE	
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝0（9）
千葉県鴨川市横渚884－６　☎(04709)３－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター２（ジャッキー）	4'10"60	赤リボン－ポタ太	１COINALL
2	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	509,120	URD㊮－NAD	ALL D×１
3	真サムライスピリッツ（ナインハルト）	248,270	XYZ－やすすけ	ラスボス
4	ヴァンパイア（モリガン）	1,589,900	ASS－ニッシー西	ALL
5	ダライアス外伝（Zゾーン）	11,790,880	TOM－T	ALL ボーナスⓅ
6	ダライアス外伝（Vゾーン）	10,798,730	A・S・S　会長	ALL　残×４
7	ダライアス外伝（V'ゾーン）	10,620,250	URD㊮－NAD	B×５　CP×５
8	ダライアス外伝（Wゾーン）	10,184,330	TOM－T	ALL　残×４ B×４　CP×６
9	スーパーマッスルボマー（アストロ）	12,341,800	XYZ－やすすけ	ALL　残×４ B×５　CP×５
10	ガンバード（アッシュ）	956,900	URD㊮NADプチ２	ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆＝3（8）
千葉県船橋市前原西２－15－16酒田ビル　☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードギア（フォーディー）	6,953,400	JAMES	パーフェクト×６ やっと出た。
2	パワードギア（レプトス）	6,930,100	TU	パーフェクト×５
3	パワードギア（プロティア）	6,895,200	TU	パーフェクト×５ 700万出そう
4	パワードギア（ガルディーノ）	6,195,900	JAMES	パーフェクト×５ もうやらない。
5	ガンバード（ヤンニャン）	2,006,000	DBL、らじあめ㊥	ALLクリア㊮付 残×1、残B×２
6	ダライアス外伝（下Vゾーン）	11,732,420	近Ｉからの使徒 ENG	１cALL　㊮付 残４残B３仲間３
7	ダライアス外伝（下Zゾーン）	10,168,340	ARK　栗谷	１cALL　㊮付 残４残B３仲間３
8	デイトナUSA（初級、デラックスタイプ）	2'12"43	これしかとりえなし GIL－HAMAD㊖	T．A完走　MT B．L16"40
9	デイトナUSA（中級、デラックスタイプ）	2'55"51	すっぽかしKA　の分 GIL－HAMAD㊖	T．A完走　MT B．L42"32
10	デイトナUSA（上級、デラックスタイプ）	3'08"29	デラックスはツライよ GIL－HAMAD㊖	T．A完走２周目 １"31"51

ゲームプラザコトブキ ☆＝0（1）
埼玉県浦和市白幡５－１－28　☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ㊮（服部）	419,500	CHA㊮	ALL
2	真サムライスピリッツ㊮㊙（花諷院）	259,600	BTM－KSM㊮	ALL
3	真サムライスピリッツ㊮㊙（アースクェイク）	354,890	引退スコア♥ クソスコアラー㊐	ALL
4	ダライアス外伝㊮（V'ゾーン）	11,673,990	GPK　SJK	ACFJOUV' ALLパ15×２
5	ダライアス外伝㊮（Wゾーン）	11,955,030	引退スコア♥ クソスコアラー㊐	ACEHMRW ALLパ15×４
6	ぷよぷよ通	286,752	KEI	ALL　マスクド 来店感謝
7	極上パロディウス㊮（こいつ）	2,301,800	おねえさま・・・ KEI	SPで死亡 来店感謝
8				
9				
10				

プレイランドスカイシアター ☆＝4（204）
埼玉県深谷市西島町２－20－25　☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドリフトアウト'94	9'30"89	REC　SP 1000湖殺人事件	ALL140P インプレッサWRX
2	真サムライスピリッツ（千両狂死郎）連㊙	350,130	狂サマ歴５日ばく夫？・いたね・・・	ALL 特技50m走
3	真サムライスピリッツ（牙神幻十郎）連㊙	334,210	カエルひょこにひゃこひゃフチノ魔王W子	ALL　出血多量
4	真サムライスピリッツ（王虎連㊙）	296,090	ブレーキジャンカーきのしバキューンW子	ALL呪呪呪呪♡ ラブリーK氏
5	真サムライスピリッツ（花風院和狆連㊙）	313,850	M・Cで会いましょう PST－JUN㊮	ALL黒子×０ R＝39　D×１
6	豪血寺一族２（サハド連㊙）	3,592,300	♡♡SFC入会予定♡♡ PST－JUN㊮	ALL S×25 D×２
7	豪血寺一族２（破島才蔵㊮㊙）	3,221,500	来月から本気か!? BTM　KSM㊮	ALL S×19 D×０
8	豪血寺一族２（千兹㊮㊙）	3,384,600	KTC－せりⓐ	ALL S×24 D×１
9	ワールドヒーローズ２JET（シュラ㊮）	239.13	TPD－YAMA＋α	ALL シュラスタート
10	爆裂クイズ魔Q大冒険	542,700	疾風魔Q大冒険(サソリ)	ALL　サソリ 89%

八千代プレイランドカーニバル ☆＝0（153）
千葉県八千代市八千代台東１－６－17　☎(0474)85～2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター２（サラ）	3'49"30	キファイコンセンター千葉営業所長	ALL
2	真・サムライスピリッツ（ガルフォード）㊙	656,710	Ⓑ　SATSUMA	ALL 37R
3	真・サムライスピリッツ（服部半蔵）㊙	458,600	Mえべんこ	ALL 37R
4	真・サムライスピリッツ（チャムチャム）㊙	215,920	ⓀK	ALL
5	ダライアス外伝（Vゾーン）㊮	12,262,840	えべんこⓂ	ALL
6	ダライアス外伝（V'ゾーン）㊮	11,810,140	Ⓑ－SATSUMA	ALL
7	極上パロディウス（ミカエル）㊮	3,172,500	SUR－天魅羅㊮	ALL 51,200×４
8	極上パロディウス（タコスケ）㊮	3,060,900	SUR－T．N君おめでとう天罰㊮	ALL 周＝85万
9	スーパーストリートファイターIIX（バイソン）㊮㊙	2,050,900	穴ウメスコアラー パテ夫	ALL 37R　爪×２
10	龍虎の拳２（テムジン）	2,138,620	Ⓑ－SATSUMA	ALL　Ⓓ×８ 25,000落ち

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝0（3）
埼玉県越谷市大沢３－６－12　☎(0489)79－4320

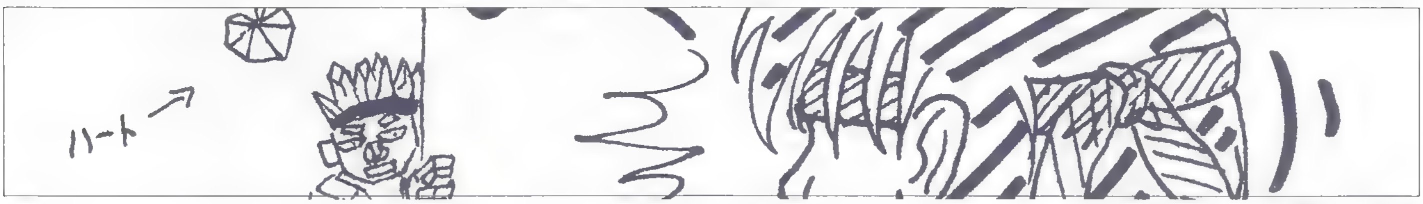
	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（Zゾーン連付）	12,604,590	GAUT－ユング	残×４・B×５・C×６・ALL
2	ダライアス外伝（V'ゾーン連付）	11,864,290	GAUT－ユング	残×４・B×５・C×６・ALL
3	レイ・フォース（連付）	8,709,100	DBL－GAUT－MOL－NAI7110	２P側・ALL
4	ライト・ブリンガー（ヴォルドー使用）	9,497,280	GAUT－G・GET	「クリアしてまちぇ～ん」最終ボス
5	ヘクシオン（ロングモード）	（1,000万＋α）1,135ライン	GAUT－あげおたむのすけ・（上尾在住）	「もっと・もっと努力します！」
6	インベーダーD・X（アップライトモード）	越谷の職質王・年令不明 142,230	しれいかん（ちなみに十万の位は存在した）	13周－５面（110面）
7	真侍スピリッツ（ナコルル）	187,320	暗黒皇龍神AKI（AKAともいう）	ALL
8	ガイアポリス（ドラゴン使用）	12,453	GAUT－あげおたむのすけ	持ち込みで修業中 連なし
9	サボテン・ボンバーズ	78,553,400	「千葉さん」ピーナツごちそうさまデス←常連ゲーマー	92面・１コイン
10	大・セーラームーン・Sアイバcup大会	優勝FLN(プルート) ２位あいば(ウラヌス)	参加者・はちだて(ムーン)・どるまん(マーキュリー)・G(マーズ)他	

熊谷ガリバー ☆＝0（32）
埼玉県熊谷市筑波２－49－８フォーラム秋山ビルF１－B１　☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンボールZ２スーパーバトル	356,601	BIN	ALL　ノーマル NO.16使用㊙
2	ダライアス外伝（Vゾーン）	12,269,020	TUG	ALL　㊮付
3	ダライアス外伝（Wゾーン）	11,629,520	PGP－まちゃみ	ALL　㊮付
4	ダライアス外伝（Zゾーン）	12,578,360	TUG（健二）	ALL　㊮付
5	ダライアス外伝（V'ゾーン）	11,716,950	TUG－ネコまる	ALL　㊮付
6				
7				
8				
9				
10				

GAME in DAIEI ☆＝2（21）
千葉県市川市南八幡４－１－７駅南ビルB１　☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードギア	3,221,200	オッペケへ	６面 レプトス　㊙㊮
2	雷電D'X（初級）	7,124,800	NLB－M．A	ALL㊮ １P使用
3	ドリフトアウト'94	9'27"22	MIRAGE－NLB－MAX㊈	ALL140P インプレッサ
4	ドリフトアウト'94	9'40"27	SEP－TEN	ALL140P セリカ
5	バブルシンフォニー	7,363,370	ABC－HRS	P－12 ボビー
6	ダライアス外伝（Wゾーン）	12,089,130	NLB－T．K	ALL　㊮
7	ぷよぷよ通	375,519	合言葉は「Bee！」	ALL
8	真サムライスピリッツ	203,330	M．Y－剣魂	ALL 牙神幻十郎
9	真サムライスピリッツ	163,510	MA－RING	ALL 不知火幻魔
10	スーパーイーグルショット	－16	TYO－とよんぐ	ALL（プロ使用）



（神奈川県　山口　寛君）

君こそゲーメスト!

その2

ガンバード	アッシュ	☆ 連1,881,100	AXIOM-H.Y㊇	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	マリオン	☆ 1,917,100	T. AⒷ	個人申請 ゲームコーナペップ新杉田（神奈川）
	ヤンニャン	☆ 連2,035,900	DBL-らじあめ㊥	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
スーパーマッスルボマー		☆ 連15,276,700	736カニのじⓈ	ゲームプラザビクトリア（北海道）
疾風魔法大作戦	ガイン	連1,717,646	G.M.C.R-I	モンキーハウス本館（福岡）
	ニルヴァーナ	連1,823,087		
	ボーンナム	連1,818,476		
	ブルギン	連1,759,407		
	キックル&レイクル	☆ 連1,817,547	WGFC-MLK	ホワイトハウス篠崎（福岡）
	ミヤモト	☆ 連1,898,107		
	チッタ	連1,741,646	ウーキーMST	ゲームセンターコパIII（神奈川）
オペレーションラグナロク	連付き	☆ 6,760,200	BOX-RAY	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	連なし	☆ 6,189,800	ROBOCOP	サブカルチュア（福岡）
エイトフォース	連なし	2—7 37,842,690	どらてん	タウンスポットプレイランド（大阪）
デザートタンク	エキスパート	2,847,399	S・H-早瀬正吾	個人申請 セガワールド成増（東京）
痛快GANGAN行進曲	季	連209,785	カオリさんに負けるな！ KTC-ほたる㊗	ゲームスポットアテナ（東京）
雷電DX	練習・面数優先 連付き	2—6 14,797,230	グラディウサー同盟 DKT-GER㊕	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	練習・面数優先 連なし	1—8 12,788,360	NMT	イエローハット（愛知）
	初級 連付き	☆ 7,124,800	NLB-M.A	GAME in DAIEI（千葉）
ヴァンパイア	デミトリ	連1,724,400	GYO	GAME's WiLL（京都）
	ガロン	連必1,860,100	液酢歩	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	フェリシア	☆ 連必1,858,100	T.Clue-HB.	
	ザベル	連必1,821,400	ラーメン将軍	
	モリガン	☆ 連必1,788,500	T.Clue-ISD	
	アナカリス	連必1,664,700		
	サスカッチ	連必1,628,700	だうだうウハー	
	オルバス	連必1,830,700	T.Clue-KOS	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石）
	ビクトル	連必1,600,200	T.Clue-ISD	
対戦ぱずる玉		2,149,200	サルコビッチ SALU君の友人	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
大江戸ファイト	一休	連必1,262,000	ⒻⒻブス2オチⒻⒻⒻ ⒻⒻⒻⒻⒻⒻⒻⒻⒻⒻ	JOYCOM'S（福島）
おてんきパラダイス	ニック	8,520,610	ちんこのかす（ちんかす）	荏原ゲームコーナー（東京）
	リチャード	8,231,510		
リッジレーサー2	中級	2′20″223	MSO-IO-LIE	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	T.T.	3′14″069	OGA-OWA	個人申請 パソピアード横浜店（神奈川）
デイトナUSA	中級	☆ 2′53″21	インテュラインと呼ばれる男 KA.	カジノカーニバル（東京）
	上級	3′07″85	妥協なきデイトナー GIL-HAMDA㊖	
スタックコラムス		412,329	UYK	GAME's WiLL（京都）
ワールドヒーローズJET	C・キッド	265.27	虹野沙奮我命也 lovely久川	JOYCOM'S（福島）
	マキシマム	263.95		
	リョウコ	262.36		
	シュラ	連239.13	TPD-YAMA+α	プレイランドスカイシアター（埼玉）

計店が押さえていくのか目が離せません。今年の前半の☆獲得数を占う意味では非常に重要なところでしょうか。

続きますはドリフトアウト94です。今月から申請が集まりましたが、いきなり10店突破となり集計開始となりました。また、車別での集計は行ないません。集計はどの車を使用したかは問わず、完走したときのタイムで勝負していきます。珍しく長いタイムがかかるドライブゲームで、かなり集中力が必要そうです。

ハットトリックヒーロー'95の58点は2位以下を大きく引き離してのトップ。連射装置を導入している集計店が見られますが連射別で分ける予定はありません。

スーパーイーグルショットは、2カ月分の申請数を合わせても4店に満たないという少なさ。むしろ、出回りのほうに問題があるようです。これもプレイヤー別には集計せず、どれを使用したかは問いません。ちなみに、今回は同点でトップを分け合っていますが、プロとアマチュアに別れています。

ブレイジングトルネードはキャラ別集計は行ないません。また、シングル、タッグも分けません。今回のトップは、先月のスコアが繰り越されたものですが、シングルでのスコアです。

真サムライスピリッツは、キャラごとのスコアにかなり差がついてきました。主人公である覇王丸の得点は20万点に届いていませんが、服部半蔵とガルフォードはすでに60万点を突破。全キャラを通してもさすがに群を抜いています。黒子や命中率の落ちないやり方などが開発され、ここ

（175ページに続く）

池袋プレイランドラスベガス ☆＝0 (40)

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	五月陣戦2	127,200	くいにげ防止－GAM㊦	ALL オール10秒台
2	ガンバード㊮（マリオン）	1,862,900	基準点クリア	ALL 残180，周102万
3	ダライアス外伝㊮（上Zゾーン）	11,843,990	20－5使えん カムバック岡村㊧	ALL 残×4 B×4 C×6
4	ダライアス外伝㊮（上Vゾーン）	12,649,750	テストやばいよAJSP－たま夫	ALL
5	ダライアス外伝㊮（Yゾーン）	10,881,990	さん、君はロ，ロリ君だ！SAMだ!!	ALL B×4 C×5
6	ダライアス外伝㊮（下Zゾーン）	12,524,570	はむはむ	ALL
7	ダライアス外伝㊮（下Vゾーン）	11,749,370	中国へ行こうよDMD	ALL
8	クイズ&ドラゴンズ	3,003,900	ルート間違えたYUN	ALL ファイター
9	真サムライスピリッツ	430,550	岩井小百合信者（ウソ）YUN	ALL ガルフォード
10	ソルダム（セキーロ）	4,885,340	今田中に500万！あげおたむのすけ	ALL ライン 373

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝2 (134)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード（ヤンニャン）	2,035,900	DBL-らじあめ㊥	連付 周107万 ALL
2	ガンバード（マリオン）	1,877,300	DAB. S	連付1周105万 ALL
3	ラグナロク（連付）	6,760,200	BOX－RAY	連付1面180万 ALL
4	ラグナロク（連なし）	5,815,500	BOX－RAY	連無1面121万 ALL
5	雷　電DX（練習）	14,797,230	グラディウサー同盟 DKT－GER㊕	連付 2P側 2－6
6	リッジレーサー2（中級）	2′20″223	MSO－IO－LIE	MT ギアボタン使用
7	ドリフトアウト'94	9′24″18	SNC－DK－LED	スバル 140P 3ミス
8	エースドライバー（初級）	2′55″83	PAT	MT
9	エースドライバー（上級）	3′43″45	SNR	MT
10	バブルシンフォニー（ノーマル）	11,476,450	KAZ	連付 オリジナル ALL 残×6

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆＝2 (345)

東京都千代田区神田神保町2－13－4 ☎(03)3262－2823(ノーベル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バブルシンフォニー（ノーマルゲーム、連付）	13,007,010	クレボニスト小林（仮名）	ノーマルALL
2	ダライアス外伝（上Vゾーン、連付）	12,964,910	CYCLONE－R T	ノーマルALL
3	ダライアス外伝（Xゾーン、連付）	12,665,440	IML－星白金－YUJ	ノーマルALL
4	ダライアス外伝（Yゾーン、連付）	12,916,230	GGE－うま坊	ノーマルALL
5	真サムライスピリッツ（アースクエイク、連、必付）	450,740	RDN－姫子㊌	ノーマルALL
6	豪血寺一族（アンジェラ、連、必付）	3,455,200	GGE しか坊㊧	ノーマルALL
7	極上パロディウス（タコ、連付）	3,682,600	RDN－H. M	ノーマルALL
8	ヴァンパイア（ビシャモン、連付）	1,700,700	南手	ノーマルALL
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝0 (375)

東京都品川区旗の台3－12－3－荏原会館 ☎(03)3784－1423

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（十兵衛㊮㊯）	291,850	鉄拳やりますMIS㊐	ALL D×1
2	真サムライスピリッツ（ズィーガー㊮㊯）	371,650	レバー悪くて以上㊉ MJ－KTC狼少女	ALL 100%
3	おてんきパラダイス（ニック）	8,520,610		ALL㊫
4	おてんきパラダイス（リチャード）	8,231,510		ALL
5	ダライアス外伝（下Z㊮）	12,631,170	今、時代はハガー♡ byゲーム博物館Ⓥ	ALL ウォーウーリャッ
6	パワードギア（レプトス㊯）	5,011,300	違法改造バレてピンチ？㊯返せ！㊮SPT	ラスボス 2段階目
7	ロードランナー3	5,600,000＋α	隠れキャラに当たって死亡Ⓥ	約5時間
8	真・サムライスピリッツ（アースクエイク㊮㊯）	376,870	あかちゃん	ALL D×2
9	豪血寺一族2（アンジェラ）	3,116,600	残党ABN㊙	ALL S×20
10				

キャッスル&YOU² ☆＝0 (373)

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	1,567,370	気持ちいいコトなんでも大好き♡	15面
2	バーチャファイター2（パイ）	2′03″76	れっかぁまにあ（－2万7千円）㊛	ALL
3	ドラゴンボールZ2	1,210,901	梶田くん	ALL セル使用
4	早押しクイズ熱闘放送	1,140	FGD－BALさん	ALL 97%
5	ダライアス外伝（Z'ゾーン㊮）	12,330,950	RVS GUN	ALL
6	ダライアス外伝（Vゾーン㊮）	11,383,240	Alice COMP ANY－KAZ	ALL
7	ヴァンパイア（モリガン㊮）	1,666,100	CYCLONE－NEC	ALL
8	スーパーストリートファイターIIX（ディージェイ㊮）	2,330,600	研究太（アクセントは研）	ALL
9	スーパーストリートファイターIIX（フェイロン㊮）	2,240,000	FGK－乱丸	ALL
10	スーパーストリートファイターIIX（バルログ㊮）	1,630,500	KMC－IZAⓉ	ALL

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（1）
山梨県甲府市国母5－20－16　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（ジャッキー・ブライアント）	3'56"07	STV（アポロ）	1コインALL 2ポイント先取用
2	真サムライスピリッツ（服部半蔵）	280,830	アポロ会員－山田孝幸 三宅君ごめんだす！	1コインALL L＝4（黒子有）
3	ダンクドリーム（フランス）	64	山梨マッドテープ成作実行本部APXサイヤ	L＝4
4	ダライアス外伝（上部V'ゾーン）	9,186,230	シューティングMのG調子悪し	1コインALL 連付き
5	パワースパイクスII（アイアン・F）	47,360	山梨ショートカッ党委員長NAO－AP	L＝4
6	ぷよぷよ通	455,972	KID（アポロ）	消しぷよ＝523
7	バーチャファイター2	4'12"90	GGT（アポロ）	リオン（2P先）1コインALL
8	エースドライバー	3'00"86	SFA－夜桜月観	初級 マニュアル
9	真サムライスピリッツ	33人	DNA－亜　美（家NEO黒子使い）	ガルフォード
10	豪血寺一族2（アニー・ハミルトン）	2,934,300	峡南－古川	1コイン14人目

ゲームセンターポパイ ☆＝7（8）
東京都足立区綾瀬4－9－31　☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（Wゾーン）(連)	12,064,380	GMT－VAN	ALL
2	ダライアス外伝（Zゾーン）(連)	12,504,660	MOL－フルエンモ＝アマネ	ALL
3	ガンバード（バルナス）(連)	1,680,800	MOL－SAI	2－7
4	ドリフトアウト'94	9'44"86	HARU	ALL 140P スバル使用
5	ソニックウイングス2（F－15）(連)	2,157,300	MOL－SAI	2－9
6	疾風魔法大作戦（ボーンナム）(連)	1,524,045	MOL－SAI	ALL
7	雷　電DX（初級）(連)	6,643,120	MOL－SAI	ALL
8	ガンマスター	326,690	MOL－キラートマト(か)	ALL 1P側
9	豪血寺一族2（お梅）	2,441,400	A－T	ALL
10	レイフォース(連)	7,857,300	KSD－Ynl	ALL もっとがんばれ！

カジノカーニバル ☆＝2（23）
東京都立川市柴崎町3－2－16　☎(0425)22－2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSAツイン（上級）	3'07"85	妥協なきデイトナー GIL－HAMAD(ギ)	T. A完走2周目 1'31"18
2	デイトナUSAツイン（中級）	2'53"21	インデュラインと呼ばれる男　KA	レース完走MT B. L41"90
3	デイトナUSAツイン（中級）	2'54"59	KA　たかはし	T. A完走　MT B. L42"07
4	デイトナUSAツイン（初級）	2'12"32	今さらながら更新 GIL－HAMAD(ギ)	T. A完走MT まだ伸びます
5	バブルシンフォニー	13,167,930	STU	スーパー ALL
6	バブルシンフォニー	13,879,480	STU	スーパー ALL
7	バーチャコップ	9,999,999	TRFペロ	ALL 3－22完了
8	豪血寺一族2	3,357,700	DIO	ALL　お梅 S×25
9	ダライアス外伝	11,662,270	ムッシュかまやつ	ALL V'連付 25600×1
10	ダライアス外伝	10,720,260	STU	ALL Z' 連付

西銀座ゲームプラザ ☆＝2（13）
山梨県甲府市中央1－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（ジャッキー）	2'25"76	あと1分10秒 D	1cALL
2	鉄拳（KING）	5'29"38	あと2分半 NGP－ときメモ狂	1cALL
3	パズルボブル（点数優先）	4,994,680	ANP	1c10面 13×2
4	パズルボブル（面数優先）	16面	ANP	1c 2,998,640
5	真サムライスピリッツ（右京(	155,200	NGP－下手っぴ4U	1cALL
6	真サムライスピリッツ（アースクエイク）	165,200	アースクエイク命♡	1cALL
7	ガンバレット（上級連なし）	162,336	NGP　TEI	1cALL
8	痛快ガンガン行進曲（季）	203,535	21万出したいな NGP－TEI	1cALL
9	極上パロディウス（こいつ）	4,042,800	またやっちまったよ ANP	1cSSで終了 大ばか
10	ソルダム（ノーマル1000万点時）	227ライン	ソルダムといっしょあげおたむのすけ	1c ははーん状態

ゲームセンターコパIII ☆＝30（153）
神奈川県秦野市南矢名2－19－5　☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エースドライバー（初級）	2'57"26	渡部総一	完走
2	エースドライバー（中級）	2'51"96	渡部総一	完走
3	バブルシンフォニー（ノーマルゲーム(連)付）	13,664,590	QQQ	ALL
4	バブルシンフォニー（スーパーゲーム(連)付）	15,801,980	G. M. C. やちょ	ALL
5	疾風魔法大作戦（ミヤモト(連)付）	1,865,766	KMC－TEM	ALL
6	疾風魔法大作戦（チッタ(連)付）	1,741,646	ウーキーMST	ALL
7	疾風魔法大作戦（キノクル＆レイクル(連)付）	1,733,316	ウーキーMST	ALL
8	疾風魔法大作戦（ボーンナム(連)付）	1,789,676	ウーキーMST	ALL
9	ラグナロク（(連)付）	5,732,150	さとしん	ALL
10	スーパーストリートファイターIIX（バルログ(連)(必)付）	1,658,000	KMS　IZA(T)	ALL

ゲームコーナーフジ ☆＝32（66）
東京都葛飾区新小岩1－50－9　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターII (連)（リュウ）	2,488,700	(文)	ALL R×38 P×20、爪×3
2	スーパーストリートファイターII (連)（ケン）	2,412,600	(文)	ALL R×41 P×19、爪×3
3	スーパーストリートファイターIIX (連)（リュウ）	3,554,000	SSMR　碧の疾風	ALL R×43 爪3, 5－5－1
4	スーパーストリートファイターIIX (連)（ケン）	3,116,500	SSMR　蒼い竜巻	ALL R×41 爪3, 3－2－0
5	スーパーストリートファイターIIX (連)（キャミイ）	2,308,500	ギャラリー恐怖症？ G・M・C・URA(強)	ALL R×38 爪2, 6－5－0
6	スーパーストリートファイターIIX (連)（ゴウキ）	1,967,100	SSMR　紅い稲妻	ALL R×41 爪5, 11－6－0
7	スーパーストリートファイターIIX (連)（T・ホーク）	1,433,500	GSM－(鍋)	ALL R×36 爪×1
8	豪血寺一族2 (連)・(必)（金田朗）	3,639,700	G・M・C・TETSU	ALL R×44 10万×26
9	豪血寺一族2 (連)・(必)（千滋）	2,514,300	ATC－SSMR－かみそり	ALL
10	バーチャファイター2（ジェフリー）	3'03"47	G・M・C・KCO	ALL

ゲームパレス ☆＝0（7）
静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バブルシンフォニー（ノーマルゲーム）	5,156,180	バブルシン党党首に認命ペインター大塚秀俊	ボブルン／コマンド未使用は鉄の掟
2	バブルシンフォニー（ノーマルゲーム）	4,988,120	バブルシン党書記長に認命高校生ハマディー	バブルン 日吉さん元気？
3	真サムライスピリッツ（半蔵・(強)ボタン）	419,180	最近の絶不調は何だった？TIN	ALL／6ストクリア時20万点台
4	真サムライスピリッツ（ガルフォード・(強)ボタン）	311,770	全日本ストライクヘッズ愛好会三島支部会長	ALL／謎の組織JLC会員募集中
5	パワードギア（フォーディ・(連)ナシ）	4,726,400	岩下寿太郎プロ	ALL
6	魔法大作戦（ミヤモト・(連)付）	3,452,690	(求)竹本絶版本!! ねこめ－わ君	ALL／それは無理じゃないかな…
7	グラディウスIII（ビギナー・(連)付）	648,500	PEM（GENIEコンテスト入賞者）－G	ALL（笑）CGAコン入賞なるか
8	ガンバード（アッシュ・(連)付）	1,446,000	VMT－REDあそばれた（笑）	2－6 来店ありがとう！
9	エメラルディア（ノーマル・上級）	6,435,804	ファーストスターキャンセレーションMGR	LV147／オヤジを超えろ!!
10	ドリフトアウト'94（ローバーミニ）	9'42"44	全日本ドリフトアウ党（自爆）U. G. M.	140P／モンテ記念ミニ欲しい！

ハイテクセガ大船 ☆＝10（19）
神奈川県鎌倉市大船1－23－28　☎(0467)46－4933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（影）	2'53"16	ALEX	ALL
2	ダライアス外伝（上Z'ゾーン）(連)	11,403,180	RETURN OF 胸毛食堂(師)(犯)	ALL　残4 B×5　C×6
3	ダライアス外伝（Yゾーン）(連)	12,967,460	ECM－SSI－S. I	ALL Yボスで3万落。タコすぎ
4	ダライアス外伝（下Z'ゾーン）(連)	12,547,440	SSC－VAP(和)	ALL　残4 B×5　C×6
5	ダライアス外伝（下V'ゾーン）(連)	11,783,160	VMT－コワルスキーグループABU	ALL　残4 B×5　C×6
6	ガンバード（マリオン）(連)	1,804,000	T・A　2－1列車で3ミス	ALL 1周100万
7	極上パロディウス（タコスケ）(連)	3,780,300	SIT－M. K	ALL 1周203万
8	デイトナUSA（上級）	3'10"78	ECM－PON	完走 T・Aモード
9	バーチャコップ	9,999,999	SHIROW	ALL
10	スーパーストリートファイターIIX（ディージェー）	1,835,900	ゲビII	ALL 爪×2

中央プラザ大泉店3店集計 ☆＝0（9）
東京都練馬区東大泉1－35－6 永楽ビル2F　☎(03)3878－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドリフトアウト'94	9'32"45 140P	ZZZ9	
2	ガンバード（ヤンニャン）	904,100	HOH	
3	バブルシンフォニー（バブルン）	3,743,470	JOSIN	
4	バブルシンフォニー（ボブルン）	2,822,300	ING	
5	バブルシンフォニー（クルルン）	3,581,740	ING	
6	ぷろっけん	2,523,530	HOH the チョコボール	
7	真サムライスピリッツ（アースクェイク）	190,810	ひでえお	
8	ダライアス外伝（Xゾーン）	10,419,670	しばちゃ	
9	ダライアス外伝（Yゾーン）	9,736,190	S. LIMIT	
10	上海II	2,148	ガラスでごっつぁん	

夢空間ファンタジー ☆＝2（6）
長野県茅野市ちの丁田2732－1　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（カゲ）	3'01"00	DES　さたなきあ	ALL
2	ダライアス外伝 (連)（Y'ゾーン）	9,148,400	DES－うすねー子	ALL　残×4 B×3　C×2
3	ぷよぷよ通	299,564	－AXZ－	ALL
4	真・サムライスピリッツ (連)(必)（ガルフォード）	316,340	DES－ふきふぇる	ALL
5	バーチャファイター2（サラ）	3'44"21	DES－あすたろと!?	ALL
6	バーチャファイター2（ジャッキー）	5'34"36	DES－あすたろと!?	ALL　1番乗り
7	バーチャファイター2（ウルフ）	7'50"87	DES－ねびろす!?	
8				
9				
10				

ゲームセンターUFO合同集計 ☆＝1（103）
神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23　☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（Z'ゾーン）	11,023,720	CVM雷蠱XAV	残4　B5　C6
2	ダライアス外伝（Zゾーン）	11,665,810	HOT	残4　B3　C6
3	ダライアス外伝（Vゾーン）	12,174,350	VMT－ILG－吉田	残4　B5　C5
4	ダライアス外伝（V'ゾーン）	11,617,990	HOT	残4　B5　C6
5	ラグナロク	4,906,800	VMT－ILG－吉田	ALL
6	真サムライスピリッツ	143,270	ARC－DRU	ALL キャラ＝げんあん
7				
8				
9				
10				

ゲームスポットアテナ2店集計 ☆＝15（32）
東京都杉並区高円寺北2－20－6　☎(03)3310－5318

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（ズィーガー(連)(必)）	432,880	吉光ディオス！KTS改めKTC－狼少女(命)	ALL100% ミズキ2R
2	真サムライスピリッツ（チャムチャム(連)(必)）	276,310	バナナンもう殺す！猫耳少女(命)AOI(募)(推)(野)	ALL　ミズキ ハンゾー2R
3	豪血寺一族2（千滋(連)(必)）	3,202,500	新世代老人愛好家KTC－せり(a)	ALL S×23？ D×3　P×2
4	豪血寺一族2（お梅(連)(必)）	3,393,300	意地でも若くはならないKTC－せり(a)	ALL　初クリア
5	豪血寺一族2（アンジェラ(連)(必)）	3,067,700	次回こそ全一を狙う!? GGE－しか坊(留)	ALL　初クリア
6	痛快ガンガン行進曲（季(連)）	209,785	カオリさんに負けるな！KTC－ほたる(和)	ALL 先月の送り忘れ
7	ワールドヒーローズJET（J. MAX）	263,09	EXP夫（X歩？電話じゃ良く判らん）	ALL 町田店
8	スーパーストリートファイターIIX（サガット(連)）	2,610,500	祝VF2大会優勝 NGT－キャサ夫	ALL
9	ダライアス外伝（Z'ゾーン(連)）	12,193,840	RVS－GUN	ALL 町田店
10	ダライアス外伝（V'ゾーン(連)）	11,785,540	真剣に文通希望 MFC－R Y	ALL 町田店

ハイスコア通信 お店から②

●ゲームコーナーフジ（東京）
たくさんのスコアラーの方々（特に関西方面の方）ご来店まことにありがとうございました。
byフジ常連代表G・M・C・URA(強)

●ゲームセンターポパイ（東京）
当店は、火曜日の6時以降は、すいているのでぜひスコアを出しにきてください。快適にスコアが狙えます。もちろんスコアラー以外の方も歓迎!!オールドゲームでイメージファイトとA・JAXがあります。いつ消えるか分からないので早めに来店してください。これが載る頃には消えてるかも？
byMOL-ZAPP

●西銀座ゲームプラザ（山梨）
あげおたむのすけ氏来店ありがとうございました。

●ゲームパレス（静岡）
常連のMr.Y・N氏がパパさんになりました（ちなみに女児を製造）。店員・常連一同、心からお祝い申し上げます。

●プレイシティキャロット松本店（長野）
当店のリアル麻雀PVは服を着ません。尚、今なら達人王もあります。来たれ、アルプスの山岳都市、PC松本へ！

●グリーンプレイランド（岐阜）
鉄拳が入荷したてですがなかなか皆やってますねえ。最近対戦ゲームの大会は人数も結構いるのでかなり盛り上がってます。老若男女誰でもOKですから、もっと遊びにきてください。あなたの知らない世界が待っています…いや、待っているだろう…多分…ね…（ね…じゃねーだろぉ）。

●天野スポーツのゲームコーナー（愛知）
当店ではX・MENが対戦台2組、シングル台2台が入っています。ナムコの鉄拳1台、麻雀はPIII、P◉、PVが全部あり、スーチーパイも入っているよ。真侍魂は対戦が2組でシングルが5台入っているし、みんなで来ても待たずに遊べるよ。来てね。そしてもう一つ。天野スポーツのゲームコーナーの前に天野ゲーム博物館を作ったよ。小さいけどね。

君こそゲーメスト！

その3

極上パロディウス	タコスケ	連3,780,300	SIT−M.K	ハイテクセガ大船（神奈川）
	ペン太郎	連3,870,100	RBN−H.M	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	ミカエル	連3,973,200	YDL@SSS	プレイランド エフワン（宮城）
スーパーストリートファイターⅡエックス	リュウ	☆ 連3,554,000	SSMR 碧の疾風	ゲームコーナーフジ（東京）
	ケン	連3,116,500	SSMR 蒼い竜巻	
	キャミィ	連2,308,500	ギャラリー恐怖症？ G.M.C.URA(強)	
	T.ホーク	連1,433,500	GSM−(鶴)	
	ゴウキ	連1,967,100	SSMR 紅い稲妻	
	ガイル	2,832,400	BOZ−538	プレイシティキャロット四日市（三重）
	春麗	連必2,860,000	T.Clue−rカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	ブランカ	連2,693,000	海洋激ラブだ！龍咲EST	サブカルチュア（福岡）
	バイソン	連必2,277,300	ああっ吉田古奈美さま龍咲EST	
	ベガ	連2,308,400	本田のスコアはかなり高いらしい。NAM	
	バルログ	☆ 連必1,658,000	KMC−IZA①	ゲームセンターコバⅢ（神奈川）
	ディージェイ	☆ 連2,456,700	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	サガット	連2,663,800		
	フェイロン	連2,395,200		
レイフォース	連なし	8,647,700	H. F（まだスコアは上がります）	個人申請 ゲームセンターモーゼ（東京）
究極戦隊ダダンダーン	イーグル	1,505,250	でん先生	プレイシティNASA杉本町（大阪）
龍虎の拳2	キング	3,369,930	亜美ちゃん改めたつる (あ)	ゲームプラザビクトリア（北海道）
	テムジン	2,138,620	(B)−SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
バーチャファイター	パイ	1′10″88	パラオ族（矢井田余裕）	個人申請 アミューズメントバー ベガ（大阪）
スーパーストリートファイターⅡ	リュウ	連2,488,700	⊗	ゲームコーナーフジ（東京）
	ケン	連2,412,600		
バツグン	タイプB 連なし	23,150,610	Translix−M	プレイランド エフワン（宮城）
シュマイザーロボ		3,314,100	スマック使用 スマキロボ	
ソルダム	セキーロモード	4,885,340	今月中に500万！あげおたむのすけ	池袋プレイランドラスベガス（東京）
爆裂クイズ魔Q大冒険		542,700	疾風魔Q大冒険（サソリ）	プレイランドスカイシアター（埼玉）
ソニックウィングス	JAS−39	連1,514,700	牧野和也	プレイシティNASA杉本町（大阪）
餓狼伝説2	キム・カッファン	必10,333,200	仙台S(研)−OFC−Zonian ロボ	個人申請 プレイランドエフワン（宮城）
龍虎の拳	リョウ・サカザキ	1,128,770	YKP−佐川 弘樹（すまんK. N）	コズミックプラザABC（大阪）
	ロバート・ガルシア	1,106,280	YKP−佐川 弘樹（ごめんK. N）	
10・15の訂正				
大江戸ファイト	三平	連必1,126,300	EST	サブカルチュア（福岡）
12・30の訂正				
雷電DX	練習・画数優先 連なし	1−7 11,897,450	みみりんも泣いちゃう難しさ！はむはむ	個人申請 ゲームストリートJOY（東京）
豪血寺一族2	花小路クララ	☆ 4,528,400	D. WIN ICE	ゲームプラザ（熊本）
1・15の訂正				
豪血寺一族2	アニー・ハミルトン	☆ 6,857,200	D. WIN DIO	ゲームプラザ（熊本）
1・30／2・15の訂正				
バーチャファイター	パイ	1′11″25	PROFESSOR	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

に来て稼ぎが盛り上がったのか、申請数も多く、更新されたキャラすべてに☆が付いています。出回りは申し分ないだけに、今後も熱戦が繰り広げられそうです。

バブルシンフォニーは、わずか1カ月で大幅な伸びを見せています。しかも顔ぶれは前回と変わり、まったく別の集計店がトップを獲得。さらにパターンが練り込まれているようです。しかし、ノーマルとスーパーの両部門を独占するまでには至らず、まだまだ混戦模様がうかがえます。

パワードギアはギャレッソ津田沼が3部門を制覇、頭一つ抜きん出ています。そして、4部門独占に待ったをかけたのが、広島のゲームプラザミッキー。同店は他のキャラでもぴったりとギャレッソ津田沼をマークしており、一歩も引かない状態。次回は新しい集計店が割って入るのか、それともこのまま一騎討ちになるのか。まったく予想できません。

ダライアス外伝は、少し顔ぶれが変わってきたようですが、今後はどうなるでしょうか。

餓狼伝説2は0秒投げを使うことで1千万点が獲得できるようです。ただし、できる相手はビリーのみ。でもがんばれば4千万まででる？

さて、今月10店未満の機種は、クイズドレミファグランプリ、ダンクドリーム、パズルボプル、早押しクイズ熱闘生放送、早指し将棋五月陣戦、鉄拳です。

訂正があります。今回は多めで申し訳ありません。また、先月ずれてしまった部分の訂正は3・15号で訂正させていただきます。

（がっちん）

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（23）

長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバード（バルナス）	1,466,000	Kscope−華之字元師	2−6 (連) 1周99万
2	ガンバード（アッシュ）	1,083,700	K scope−KLM	2−3 (連) 1周89万
3	ガンバード（鉄）	771,900	チキンヨッシー(吉)だ！	2−1 (連)
4	鉄拳（ポール）	5′48″75	K scope−"ポール牧" KLM	ALL
5	鉄拳（ヨシミツ）	4′29″53	REIZENJI	ALL
6	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	524,780	M. Nシグマ	ALL
7	真サムライスピリッツ（服部半蔵）	453,030	M. Nシグマ	ALL
8	真サムライスピリッツ（アースクエイク）	284,140	M. Nシグマ	ALL
9	真サムライスピリッツ（右京）	186,530	EEL	ALL
10	真サムライスピリッツ（ナコルル）	185,460	K scope−LI. T(は)	ALL

グリーンプレイランド ☆＝0（2）

岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	150,150	とおってもオヤジ……何でもないよPSY	1cALL 十兵衛
2	真サムライスピリッツ	225,990	はあーこれでどぉーだぁーだめ？ RYU	1cALL 幻十郎
3	真サムライスピリッツ	197,270	やってくれるぜ 大帝国のなぞとはJUN・K	1cALL 右京
4	真サムライスピリッツ	202,580	かなり オヤジーですねぇいやアニキR・H	1cALL ズィーザー
5	真サムライスピリッツ	166,680	今さらジオストームも熱い…かぁ？さSAT	1cALL 狂死郎
6	ヴァンパイア	1,224,500	JUN・K氏とはちがうのよ 私は…JUN	1cALL オルバス
7	ヴァンパイア	1,307,800	何やってんの あんたって人は… JIN	1cALL モリガン
8	ヴァンパイア	1,193,700	は…はずかしいんだな（何が…） EPH	1cALL アナカリス大王
9	鉄拳	おもしろい?	まだクリアでてきません入荷して1日目だし…	もっといろいろな人遊びに来てぇ!!
10	スーパーストリートファイターⅡX	1,323,600	毎回毎回ありがとう!!皆もよろしく SAN	1cALLバルログ

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝0（16）

岐阜県岐阜市住之江町1−17 ☎(0582)64−9135

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（アキラ）	1′53″24	E	ALL
2	豪血寺一族2（クララ(連)(必)付）	4,411,100	きみちゃん	ALL
3	ぷよぷよ通	256,101	ぴぴを♡	ALL
4	真サムライスピリッツ（和狆連なし）	207,530	MAG	ALL
5	スーパーストリートファイターⅡX（春麗(連)付）	1,950,200	G−CRUSH−きみちゃん	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

アイリン夢空間 ☆＝0（66）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ラグナロク (連)付	6,554,600	Ⓖ ML−PET	ALL
2	ラグナロク (連)なし	6,177,150	Ⓖ ML−PET	ALL
3	クイズドレミファグランプリ	3,464	TPL	ALL 96% 0.65秒
4	パワードギア（フォーディー）(必)付	6,799,700	GGE−CRISP−PAN	ALL
5	エースドライバー	3′49″31	ULT. −みっちぃ！	完走
6	ぷよぷよ通	579,128	飼葉優里(み)	ALL 538ぷよ
7	ダライアス外伝（上Vゾーン）(連)付	12,960,620	CYCLONE−R T	ALL
8	豪血寺一族2（陳念）(連)(必)付	13,110,100	GAC−BROS−ZMK!!	ALL
9				
10				

オレンジハットとなみ店

富山県■波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダンクドリーム	93Point	AKD	LV−4
2	地獄めぐり	696,650	ACB−KET	ラス面
3	ジェミニウイング	1,410,630	ACB−KET	ALL(連)
4	ムスタング	1,182,700	五連殺AKD	(連)
5	出世大相撲	244,800	SBFD	工場出荷
6	ラストデュエル	335,150	RED山君	ラス面 (連)
7	鉄拳	ALL	ふーたろー君	ミシェル
8	最後の忍道	503,500	暴れん坊店長君	ラス面
9	サッカースーパースター	10WIN	忘年会の帰りにフラフラでPRAYの中道君	イタリア
10	バーチャファイター2	16人抜	暴れん坊プレイヤーSAD	ヒジ使用

タウンスポットプレイランド ☆＝0（124）
大阪府茨木市中津町４－３　☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター２（アキラ）	1'39"02	YUZ	ALL
2	エースドライバー（初級）	2'57"50	経済力限界Legion－ホエホエ男	完走　AT
3	ハットトリックヒーロー'95	45	翔(団)	ALL　イタリア アレックス
4	真サムライスピリッツ（アースクエイク）	348,160	吉本氏写真ありがとうMIZ神－ZZか	ALL　運必共に無し（下５つも）
5	真サムライスピリッツ（十両狂死郎）	326,750	吉本氏写真ありがとうMIZ神－ZZか	ALL
6	豪血寺一族２（破鳥才蔵）	3,404,300	YKP－のび太	ALL　S×25
7	豪血寺一族２（豪血寺お梅）	3,318,400	YKP－のび太	ALL　S×25
8	豪血寺一族２（アンジェフ・ベルテ）	2,854,700	YKP－のび太	ALL
9	豪血寺一族２（孤空現千滋）	2,521,500	じじい暦１日来月はみてろよ	14人目
10	エイトフォース（忍者）	37,842,690	どらてん	２－７連無

プレイシティキャロット四日市店 ☆＝0（7）
三重県四日市市西浦２－４－５　☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	612,566	NOV	ALL　B.B43
2	ガンバレット（(連)なし）	204,280	くみちょうYI.	初級ALL ノーミス
3	ガンバレット（(連)なし）	164,271	なぞなぞBQZ	激ムズALL
4	エースドライバー（中級）	2'49"80	JR	完走　6MT
5	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	2,832,400	BOZ　538	ALL　サガット死なす！
6	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	2,580,300	トミー　←ナイス	ALL
7	ヴァンパイア（ビシャモン）	1,661,900	トミー	ALL　Ⓟミス×3
8	ヴァンパイア（モリガン）	1,525,300	K　K	ALL　Ⓟミス×3
9	ヴァンパイア（ビクトル）	1,422,800	スギーニョ(彩)	ALL　Ⓟミス×3
10	真サムライスピリッツ（服部半蔵）	264,790	怪人ビィム（シェフ）	ALL　関根なし

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝4（130）
石川県石川郡野々市町高橋町86－２　☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（Yゾーン(連)）	12,984,910	T. Clue－rカモネ	ALL
2	ダライアス外伝（Xゾーン(連)）	12,769,240	T. Clue　rカモネ	ALL
3	ドリフトアウト'94	9'24"85	T. Clue－じょ～じ(社)	ALL　D. P.140
4	ヴァンハイア（ガロン(連)(必)）	1,860,100	夜酔歩	ALL D×9　オール(ハ)　42R
5	ヴァンハイア（フェリシア(連)(必)）	1,858,100	T. Clue－HB.	ALL D×6　3×4　1×2
6	ヴァンパイア（ザベル(連)(必)）	1,821,400	ラーメン将軍	ALL D×5　3×4　ミス
7	ヴァンハイア（モリガン(連)(必)）	1,788,500	T. Clue－ISD	ALL D×4　3×3　7×1
8	ヴァンパイア（アナカリス(連)(必)）	1,664,700	T. Clue－ISD	ALL D×5　3×2　ミス
9	ヴァンパイア（サスカッチ(連)(必)）	1,628,700	だうだうウハー	ALL D×3　3×4ミス
10	スーパーストリートファイターIIX（春麗(連)(必)）	2,860,000	T. Clue－rカモネ	ALL　5×1ミス

タイトーイン002スタジアム ☆＝2（255）
大阪府豊中市五井町１－１－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（Wコース(連)）	12,366,780	CYCLONE－HURRICANE	ALL
2	ダライアス外伝（下Zゾーン(連)）	12,673,070	K　N（まさに珍子）	ALL　チンコちゃん
3	ダライアス外伝（下Vゾーン(連)）	11,902,920	CYCLONE－HURRICANE	ALL
4	バブルシンフォニー（ノーマルゲーム(連)）	13,251,580	KIW極パターン表本物	ALL
5	バブルシンフォニー（スーパーゲーム(連)）	16,567,460	まあ書いて茶番いてチャーシューメン♪	ALL　残×4　100万差位
6	ハットトリックヒーロー'95（Cボタン(連)）	41点	第３回ハクサイシャブシャブメガ記念アホ	ALL　イタリア　ゲルハルト使用
7	真・サムライスピリッツ（ガルフォード(連)）	585,460	まんどりる岡野君	ALL
8	ガンバード（マリオン(連)）	1,581,600	まさに運子（ウンコチャン）	２周ALL　稼ぎなし
9	パズルボブル	4,014,500	２日しかやってません	7面
10	バーチャファイター２（影丸）	3'39"49	KIW極パターン表パート２が本物	ALL

GAME's WiLL ☆＝3（196）
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－１　☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハットトリックヒーロー'95	58	ぽえむ会長	ALL　ドイツ　エリック　(連)
2	エースドライバー（初級）	2'56"75	WZH	完走　1位
3	エースドライバー（中級）	2'48"80	WZH	完走　1位
4	エースドライバー（上級）	3'44"45	WZH	完走　1位
5	パワードギア（ブロディア）	6,368,700	NAK	ALL　(必)
6	パワードギア（ガルディン）	6,153,800	CMY	ALL　(必)
7	ダライアス外伝（Z'ゾーン）	13,339,920	泉城	ALL　(連)
8	疾風魔法大作戦（ミヤモト）	1,893,306	GGE－WXW	ALL　(連)
9	ヴァンパイア（デミトリ）	1,724,400	GYO	ALL　２本落ち　D×6　(連)
10	スタックコラムス	412,329	UYK	ALL　自動　※全機種入荷設定

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝0（153）
愛知県名古屋市中村区則武１－11－９　☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エースドライバー（中級）	2'52"95	AKI	MT ALL
2	ガンバレット（初級）	199,622	HYK－変態教祖DOHは種馬	ノーミス残4　ボーナス　万　花火発
3	ガンバレット（上級）	183,758	HYK－変態教祖DOHは種馬	ノーミス残3　ボーナス　万　花火発
4	対戦ぱずるだま	2,027,800	あそおやじパワー使用DCC－AGAS　KAC(ア)	ペンクロー使用　ALL
5	ぷよぷよ通	500,829	GPP－ぱのお	ALL　BLOKS85
6	雷電DX（練習コース）	12,788,360	NMT	1－8　2P側
7	バブルシンフォニー（ノーマル）	11,252,020	NBLA－DOHⓈちびっ子	ALL残5　中A C F リ O P
8	クイズ＆ドラゴンズ	2,984,900	NBLA－DOHⓈちびっ子	ALL　ファイター
9	ヴァンパイア（ビシャモン）	1,760,900	KJS－TAK	ALL
10	鉄拳（KING）	6'32"83	青酸カリ14号	ALL

松井商店ゲームコーナー ☆＝0（2）
大阪府柏原市国分西１－３－５国分駅前　☎(0729)76－1915

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラグナロク（連なし）	4,386,800	ゆうこへ、今年も仲よくしような！たかし。	ALL
2	アンドロデュノス（連なし）	876,400	グレートマサ！	ステージ7
3	真サムライスピリッツ（服部半蔵）	387,200	弟子三原ねかせろ!!　M．G	ALL
4	真サムライスピリッツ（不知火幻庵）	198,120	AHO	ALL
5	真サムライスピリッツ（千両狂死郎）	141,480	守屋	ALL
6	真サムライスピリッツ（チャムチャム）	171,800	中山!!	ALL
7	パワード・ギア（連なし）	2,051,300	柏東のやつ？	エリア？
8	龍虎の拳２（ジョンクローリー）	1,816,360	橋本が追って来る～夜もねむれない。TYK	ALL
9	ワールドヒーローズ２ JET（ハンゾウ）	182,40	いろり命！	ALL
10	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）	743,950	(幸)	ALL

GAME's DRAGON ☆＝1（3）
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山888ドルスTWO１F　☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター２（影丸）	1'49"06	(一)郎太	ALL
2	真サムライスピリッツ（ナインハルト・ズィーガー）	461,790	ZAN兄	ALL(連)なし　(必)
3	バブルシンフォニー（スーパー）	13,010,550	MPYよしみ君だお	ALL(連)　残×3　バブルン
4	ダライアス外伝（Vゾーン）	11,744,600	Legion－NJC－ホエホエ男	ALL(連)残×4　B×5　捕獲×5
5	ダライアス外伝（V'ゾーン）	11,521,400	タコさんありがとう。S・N	ALL(連)残×4　B×5　捕獲×6
6	ダライアス外伝（Z'ゾーン）	10,729,680	まだまだですね。S・N	ALL(連)残×4　B×4　捕獲×6
7	ぷにっきぃず	520,250	この店さむいやつが、たくさんいます。(ヒ)	ALL　でかけし×60
8	ヴァンパイア（デミトリ）	1,631,300	(乗)	ALL(連)　(必)　D×2
9	スーパーストリートファイターIIX（春麗）	1,899,300	レイちゃん改めせつな様フェチ　春野麗華	ALL(連)
10	バーチャファイター２（ラウ）	75人抜き	GOLD LAU	さむいやっちゃ！

天野スポーツのゲームコーナー ☆＝0（8）
愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（牙神）	148,310	by大もうけ	1コインALL　ノーマル
2	真サムライスピリッツ（橘右京）	165,700	by大もうけ	1コインALL　ノーマル
3	真サムライスピリッツ（覇王丸）	150,790	byHAO!!	1コインALL　ノーマル
4	真サムライスピリッツ（ナコルル）	168,870	AYA	1コインALL　ノーマル
5	パワードギア	2,719,400	T－K	1コイン5面ボス　ノーマル
6	ダライアス外伝（連付）	11,347,260	RNM	1コインノーミス　ACFOUV
7	ラグナロク（連付）	4,206,950	E/QM	1コイン7面
8	雷電DX（連付）		ハイスコアを出したら来て下さい	店長より
9	バブルシンフォニー		ハイスコアを出したら来て下さい	店長より
10	ヴァンハイア		ハイスコアーを出したら来て下さい	店長より

コズミックプラザABC ☆＝0（48）
大阪府寝屋川市早子町18－14　☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(連)（下Zゾーン）	12,643,650	K　N（来店ありがとう。こんどはいてます）	ALL
2	ダライアス外伝(連)（下Vゾーン）	10,297,020	SIG	ALL
3	ダライアス外伝(連)（Yゾーン）	10,025,400	FHK	ALL
4	バーチャファイター２（アキラ）	4'53"16	しろ	ALL
5	スーパーマッスルボマー（アストロ）	13,729,800	JESUS	ALL
6	対戦ぱずるだま	1,612,300	林原　亜美	ALL　ゴミ使用
7	豪血寺一族２(必)（破鳥才蔵）	2,665,600	K　Nさん来店ありがとうございました。	ALL
8	豪血寺一族２(必)（豪血寺お梅）	2,017,600	初クリア	ALL
9	龍虎の拳（リョウ　サカザキ）	1,128,770	YKP－佐川　弘樹（すまんK　N）	ALL(ハ)　D×1
10	龍虎の拳（ロバート　ガルシア）	1,106,280	YKP－佐川　弘樹（ごめんK　N）	ALL(ハ)　D×1

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝3（243）
大阪府大阪市住吉区山之内３－３－５　☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バブルシンフォニー（カゲ(連)付）	1'09"42	巨人ゲーマー（新人）	ALL
2	ハットトリックヒーロー'95（(連)付）	48	Seize－KKK	ALL
3	真サムライスピリッツ（ガルフォード(連)(必)付）	684,850	Seize－KKK	ALL　黒子×1
4	真サムライスピリッツ（服部半蔵(連)(必)付）	584,670	Seize－KKK	ALL
5	真サムライスピリッツ（アースクエイク(連)(必)付）	379,500	初くりあー	ALL
6	真サムライスピリッツ（花諷院和狆(連)(必)付）	279,890	Seize－KKK	ALL
7	ガンバード（アッシュ(連)付）	1,881,100	AXIOM－H　Y(条)	ALL　残0
8	極上パロディウス（ペン太郎(連)付）	3,870,100	RBN　H　M	ALL
9	バーチャファイター（パイ(必)付）	1'11"33	でん先生	ALL
10	ソニックウイングス（JAS－39(連)付）	1,514,700	牧野和也	ALL　サル　ロケット

アミューズメントスペース・ハスラー ☆＝0（1）
三重県熊野市本町620－１こやま２F　☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター２	2'48"88	卍	アキラ　7段　1CALL
2	バーチャファイター２	2'11"27	卍	カゲ　7段　1CALL
3	バーチャファイター２	2'52"51	卍	ジャッキー　7段　1CALL
4	バーチャファイター２	3'56"15	卍	サラ　7段　1CALL
5	バーチャファイター２	3'0"90	卍	ラウ　7段　1CALL
6	バーチャファイター２	4'21"63	卍	パイ　7段　1CALL
7	バーチャファイター２	3'18"03	卍	ジェフリー　3段　1CALL
8	バーチャファイター２	3'47"72	卍	ウルフ　7段　1CALL
9	バーチャファイター２	4'44"38	卍	舜帝　4段　1CALL
10	バーチャファイター２	3'27"24	卍	リオン　7段　1CALL

ハイスコア通信 お店から③

●AMスペースハスラー（三重）
バーチャファイター・プレイ50円です（VF2は100円です）。東紀州No.1プレイヤー卍、対戦者求む！

●GAME'S DRAGON（京都）
当店は夜になると、バーチャファイター2の対戦レベルがすさまじくはね上がります。腕に自信のある方はぜひ当店へ！
by 担当㊁

●タウンスポットプレイランド（大阪）
吉本氏写真の件どうもです。赤司氏テープの件どうもです。コンゴトモヨロシク（めがてん風）
by 天六でエレベーターアクションリターンズ（ロケ）のポップをパクった者

●松井商店ゲームコーナー（大阪）
あけましておめでとう！ことしもハイスコアを当店なりにがんばります。遠征者には大サービスをします（よくわからない）。では本年もよろしく！
by ㊁－YUK

●ピノキオ&アニバーサリー25（兵庫）
今月より合同集計となりました。ゲームプラザアニバーサリーは25は、JR西明石駅から国道2号線に出て、西に歩いて1分のところにあります。みなさまの来店お待ちしております。

●丸久小郡店ファミリーランド（山口）
真侍魂の対戦相手を募集中です。ぜひやりにきてください。

●ビッグウェーブ（高知）
このスコアが誌面に載るころにはバーチャファイター2と鉄拳が入荷済みになっていることでしょう。よろしくね。
by 店長：片岡

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
今月の大会は、インベーダー対戦を予定していましたが、参加者不足のため中止になりました。みなさん、もっと積極的にエントリーしてください。

ヒットゲーム BEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	真サムライスピリッツ	829	SNK
2	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	595	SNK
3	—	バーチャファイター2	536	セガ
4	3	スーパーストリートファイターII X	431	カプコン
5	5	ダライアス外伝	370	タイトー
6	4	バーチャファイター	208	セガ
7	6	ぷよぷよ通	193	セガ/コンパイル
8	7	ヴァンパイア	162	カプコン
9	14	リッジレーサー2	128	ナムコ
10	10	ガンバード	127	彩京

11位	12位	13位	14位	15位
ガンバレット 126	鉄拳 122	デイトナUSA 107	バブルシンフォニー 104	対戦ぱずるだま 101

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	真サムライスピリッツ	849	SNK
2	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	580	SNK
3	—	バーチャファイター2	554	セガ
4	2	スーパーストリートファイターII X	511	カプコン
5	4	バーチャファイター	316	セガ
6	6	ダライアス外伝	253	タイトー
7	5	ぷよぷよ通	212	セガ/コンパイル
8	8	リッジレーサー2	205	ナムコ
9	7	ヴァンパイア	155	カプコン
10	12	バーチャコップ	132	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
デイトナUSA 129	エースドライバー 127	対戦ぱずるだま 124	ガンバード 109	ガンバレット 107

真サムライ首位守る

出回りのいい ネオジオ格闘

今号も真サムライスピリッツが首位を守りました。しかし、点数はややダウン。その大きな理由は、バーチャファイター2の登場にあると思います。

真サムライは、一気に攻めたてるのが難しいゲーム。お互い、じっくり構えることが多くなります。前作と違って、今回はダッシュ投げが使い易いのでうまくなれば気が抜けないのですが、ほかの格闘ゲームより考える余裕はあります。ちょっと安心感のあるゲーム内容が、一般的人気を得ている気がします。

また、真サムライに限ったことではないのですが、SNKの人気対戦格闘ゲームは本当に出回り台数が多い。これが対戦というジャンルにおいては、大きなプラスになっていると思います。その陰には、ネオジオカセットの安さがあります。

しかし、安く大量にさばくためには、確実なインカムが上がる必要があります。そのためか、難易度が高めになっているのは仕方ないところでしょうか。

一方、初登場のバーチャファイタ2は、とりあえず3位に入ってきました。これは初期の出回り台数の少なさが影響していると思われます。

筐体込みで、ネオジオとは比較にならないくらい高い値段なので一気に出回らないのも当然です。しかし、次の集計ではかなり広く出回っているはずで、さらに上の順位に上がってくることでしょう。

バーチャ2は、バーチャファイターをベースにしてテクスチャーを貼ったものなのですが、見た目にはとてもよくなったと思います。背景が緻密に表現されていることや、キャラクターに表情が読みとれ、見た目の動きにもはっきり個性が出てきたのは素晴らしいと思います。

操作性もよくなっていると思います。しかし、バーチャの基本の操作性、ゲーム性は感覚的でなくて、そもそもマイナーでマニアックなものだと感じます。2になって、どれだけ新しいプレイヤーをひきつけることができるかがポイントでしょう。

今年は、真サム・バーチャ2、X-MENで開幕。はやくもAOUショー出展機種が気になるところです。

（せんじ）



（福岡県　武術師さすけ）

ゲームセンターピノキオ　☆＝0（29）

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（カゲ）	1'46"56	SVR-TUN	ALL
2	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	425,870	MOZ	ALL
3	真サムライスピリッツ（服部半蔵）	347,140	MOZ	ALL
4	真サムライスピリッツ（花諷院和狆）	210,420	SVR　かる夫	ALL
5	真サムライスピリッツ（アースクェイク）	206,150	SVR-NGF	ALL 黒子あり
6	真サムライスピリッツ（シャルロット）	168,190	センター試験まであと400日のSWT	ALL
7	エイトフォース（連なし）	34,658,210	SVR－キックの鬼	ALL 撃翼
8	パワードギア（フォーディ連なし）	4,967,900	ニセ勇者もりそば	ラスボス
9	バーチャファイター（ラウ）	1'15"81	ぎんぢ	ALL
10	バブルシンフォニー（ノーマル）	5,856,610	風ちゃんがギースに！碧の疾風拳ALF	44面　バビー（0－.0）

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝0（11）

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（アースクエイク）	210,190	兄貴と私 ICZER－II	ALL 連なし
2	ダライアス外伝（Vゾーン）	10,307,710	東穂ゆき	ALL 連なし
3	パワードギア（フォーディー）	3,982,800	匿名希望	R－7 連なし
4	パワードギア（プロディア）	4,273,800	匿名希望	R－7 連なし
5	極上パロディウス（こいつ）	1,995,800	毒舌トーク淼プロコ	スペシャル 連なし
6	クイズ＆ドラゴンズ	2,516,000	GSC－吹雪－RYO君	ALL
7	スーパーマッスルボマー（コルト）	12,954,200	アクセル命	ALL 連なし
8	疾風魔法大作戦（ニルヴァーナ）	1,105,665	ISHTAR	2－5 連なし
9	ヴァンパイア（フェリシア）	1,424,400	GSC－吹雪－RYO君	ALL 連なし
10	雷電DX（練習コース）	3,353,810	ISHTAR	ボスで死亡 連なし

川島玩具店　☆＝0（19）

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0792)41－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（服部半蔵）	233,640	朱鴉	ALL
2	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	200,560	ぺけ	ALL
3	真サムライスピリッツ（柳生十兵衛）	144,150	南沙	ALL
4	真サムライスピリッツ（千両狂死郎）	141,050	拓	ALL
5	真サムライスピリッツ（チャムチャム）	135,510	拓	ALL
6	ザ・キングオブ・ファイターズ'94（ブラジル代表）	259,800	BIN	ALL
7	ザ・キングオブ・ファイターズ'94（日本代表）	232,390	RIN	ALL
8	スーパーストリートファイターIIX（キャミィ）	827,100	北	ゴウキALL
9	ヴァンパイア（フェリシア）	953,800	AUG	ALL
10	龍虎の拳2（ジョン・クローリ）	1,471,790	GEA	ALL

ゲームスポットパスカル　☆＝0（12）

岡山県岡山市表町3－7－5　☎(086)234－2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（上Z'ゾーン）	11,232,930	KOH	ALL 連
2	ダライアス外伝（上Vゾーン）	12,523,700	BKS	ALL 連
3	ダライアス外伝（Xゾーン）	11,635,910	G. V.?	ALL 連
4	ダライアス外伝（下Zゾーン）	12,573,700	BKS	ALL 連
5	ダライアス外伝（下V'ゾーン）	11,748,310	BKS	ALL 連
6	バブルシンフォニー（ノーマルゲーム,ボビー）	10,831,950	24マン	ALL 連
7	雷電DX（初級）	6,418,920	YFK	ALL 連
8	雷電DX（練習）	10,876,860	YFK	ALL 連
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ　☆＝0（6）

広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37　☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	482,850	KLL	ガルフォード ALL
2	真サムライスピリッツ	288,560	KLL	服部半蔵 ALL
3	真サムライスピリッツ	163,220	YSS，カツオ君	不知火幻庵
4	真サムライスピリッツ	141,850	鬼怒川　竜次	千両狂死郎 ALL
5	真サムライスピリッツ	142,340	KLL	牙神幻十郎 ALL
6	真サムライスピリッツ	128,950	レイス㋔	ナインハルト ズィーガー
7	デイトナUSA	2'17"68	VIR・これは速いぞ（ショートカット無）	初級T，A完走 BL17"15
8	デイトナUSA	2'56"42	VIR・55秒までもう少し	中級T，A完走 BL42"50
9	デイトナUSA	2'12"43	VIR・Y・Sさんあと少し	初級T，A完走 BL16"40
10				

チャレンジバンバン ☆＝0 (84)
愛媛県松山市道後樋又 4－29　☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター 2（カゲ）	1'54"73	ま～くん（段位認定：にく級）	1CALL
2	ダンクドリーム（フランス）	131	FAD－JAN	1CALL
3	豪血寺一族 2 必（大山礼児）	4,262,200	★・暗黒黒子一個師団	ALL Ⓢ×27 P×5　D×5
4	豪血寺一族 2 必（孤空院金田郎）	4,037,400	FAD－A.T ボタン4つで矢野出現	ALL Ⓢ D×1
5	疾風魔法大作戦 (連)（キックル&レイクル）	1,708,926	マハールターマラフーランバ♡新野（実名）	2周ALL あと6万？
6	疾風魔法大作戦 (連)（ブルギン）	1,576,987	外道T.H	2周ALL あと18万？
7	ダライアス外伝 (連)（V'ゾーン）	11,498,830	わいわい（あと50万）	ALL ノーミス B×5　味方×6
8	ダライアス外伝 (連)（Vゾーン）	12,378,810	WENDER（あと60万）	ALL ノーミス B×5　味方×6
9	ハットトリックヒーロー'95（オランダ）	10	MASA!	1CALL 初プレイ
10	ガンバード (連)（ヤンニャン）	1,610,600	「梁山泊」松山上陸記念 by420万？	2－6ボス 春一番使用

アメニティスペースOZ合同集計 ☆＝1 (32)
山口県小野田市西高泊664－3　☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	434,500	BOM	ALL 山口店
2	真サムライスピリッツ（半蔵）	374,800	CLAMP命 天曙殺龍尖	ALL 宇部店
3	真サムライスピリッツ（アースクェイク）	224,480	BOM	ALL 小野田店
4	真サムライスピリッツ（幻十郎）	193,010	T'LOVE	ALL 宇部店
5	真サムライスピリッツ（覇王丸）	190,190	白覇王丸	ALL 宇部店
6	疾風魔法大作戦（ミヤモト）	1,326,446	HYDE	2周ALL　連付 宇部店
7	パワードギア	4,239,300	ZZ TOP	7面　プロディア 宇部店
8	ガンバレット（初級）	155,032	BOW	ALL　連無 山口店
9	ガンバレット（上級）	140,773	BOW	ALL　連無 山口店
10	ドリフトアウト'94	9'38"00	もうすぐレビン	ALL　140P 宇部店

オキモト ☆＝0 (15)
広島県広島市西区南観音 3－15－3　☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードギア（BLODIA）	5,284,100	GOM	ALL
2	パワードギア（FORDY）	4,911,000	GOM	ALL
3	ヴァンパイア（サスカッチ）	1,002,200	アトム	ALL
4	ヴァンパイア（ザベル）	1,000,200	古	ALL
5	ヴァンパイア（アナカリス）	935,600	IHI	ALL
6	真サムライスピリッツ（服部半蔵）	166,800	YD	ALL
7	真サムライスピリッツ（柳生十兵衛）	155,000	山田十べえみつなり	ALL
8	真サムライスピリッツ（覇王丸）	154,750	封神教徒参上!!	ALL
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆＝1 (198)
福岡県福岡市中央区六本松 2－6－7　☎(092)721－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	疾風魔法大作戦(連)（ニルヴァーナ）	1,823,087	G.M.C.R－1	ALL
2	疾風魔法大作戦(連)（ボーンナム）	1,818,476	G.M.C.R－1	ALL
3	疾風魔法大作戦(連)（ブルギン）	1,759,407	G.M.C.R－1	ALL
4	疾風魔法大作戦(連)（ガイン）	1,717,646	G.M.C.R－1	ALL
5	疾風魔法大作戦(連)（キックル&レイクル）	1,765,257	WGFC－MLK	ALL
6	五月陣戦 2	16,600	げえむのごんちゃん	ALL
7	ドリフトアウト'94	9'18"69	G.M.C.みやさん	ALL　140P スバル
8	ブレイジングトルネード(連)（シングル）	471,700	男キャラ使用 G.M.C.ぱんだ	ALL ホウ使用
9	鉄拳(連)（JACK）	2'15"18	住吉君	ALL
10	ハットトリックヒーロー'95 (連)	29	こが	ALL ドイツ使用

丸久小郡店ファミリーランド ☆＝0 (6)
山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	324,260	伊藤智広	ALL 服部半蔵　防府店
2	真サムライスピリッツ	159,280	山村りょうっす キチガイです。	ALL 右京
3	真サムライスピリッツ	202,460	あほザンギぬいたぞ～ 山村りょう様	ミズキ死亡 不知火幻庵
4	ぷよぷよ通	146,639	勝間勇二	防府店 669移
5	ガンバード	538,601	ARA	ヤンニャン6面 防府店
6	パワードギア	2,537,900	IKASU	ジャスキー 小月店
7	バブルシンフォニー	5,287,310	しーろーえっくす	0－10面 バブルン
8	ダライアス外伝	10,038,340	山本誠二はへんたい	ALL　下Z(連)
9	ダライアス外伝	10,278,740	山村僚様はキチガイ 金つかいまくり	ALL　下V(連)
10	対戦ぱずるだま	1,282,900	DAB	大岩権造負け 小月店

ゲームプラザミッキー ☆＝1 (15)
広島県広島市南区的場町 1－7－2　☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードギア（プロディナ）(必)なし	6,594,200	ゲイツパンチ最強 じゃーず　かぶこまー	ALL　残×0
2	パワードギア（レプトス）(必)なし	6,569,500	必殺技ボタンは邪道？ じゃーず＝かぶこまー	ALL　残×0
3	パワードギア（ガルディン）(必)なし	6,470,700	ホバーは邪道 じゃーず＝かぶこま	ALL　残×0
4	パワードギア（フォーディー）(必)なし	6,645,600	時代はフォースクロ じゃーず　かぶこまー	ALL　残×0
5	極上ハロディウス（こいつ）(連)付き	3,079,100	またもや緊張負け！ XRX－たろー	SP面 1周176万
6				
7				
8				
9				
10				

サブカルチュア ☆＝2 (113)
福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6 黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（ブランカ(連)付）	2,693,000	海樣敎ラブだ！ 龍笑EST	ALL 予選193万
2	スーパーストリートファイターIIX（バイソン(連)(必)付）	2,277,300	ああっ吉田古奈美さま 龍笑EST	ALL D×3 予選153万
3	スーパーストリートファイターIIX（ベガ(連)付）	2,308,400	本田のスコアはかなり高いらしい。NAM	ALL
4	スーパーストリートファイターIIX（ザンギエフ(連)付）	1,624,000	まさし	ALL
5	ラグナロク（(連)なし）	6,189,800	ROBOCOP	ALL
6	パワードギア（レプトス(連)なし）	6,294,300	H・F	ALL
7	パワードギア（フォーディー(連)なし）	5,758,400	AEG!!	ALL
8	ダライアス外伝（Vゾーン(連)付）	12,483,260	わいえむ	ALL　残＝4 B×5　C×6
9	真サムライスピリッツ（王虎(必)付）	244,850	まだまだ Mr.X	ALL
10	真サムライスピリッツ（幻庵(必)付）	240,560	二代目SSR	ALL

ビッグウェーブ ☆＝0 (11)
高知県高知市曙町 1－8－25寿ビル1F西　☎(0886)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス 2 (連)（A－10）	928,000	Y・K	1－10
2	ソニックウィングス 2 (連)（F－4）	1,170,200	Y・K	2－1
3	ソニックウィングス 2 (連)（FS－X）	1,230,800	Y・K	2－2
4	ソニックウィングス 2 (連)（YF－23）	1,418,000	Y・K	2－5
5	ソニックウィングス 2 (連)（AV－8）	1,438,100	Y・K	2－4
6	ワールドヒーローズ 2 JET（フウマ）	149,70	今時JET. 神代　斑	ALL
7				
8				
9				
10				

ゲームゾーン灘町店&境店 ☆＝0 (11)
鳥取県米子市灘町 2－52　☎(0852)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードギア（ガルディン）	3,374,500	EMN	6面
2	スーパー上海	157,200	REE	麻雀コース
3	ぷよぷよ通	198,589	WHM	
4	ぷよぷよ通	180,520	WHM	
5	ぷよぷよ通	207,714	AAA	
6	ラグナロク	1,500,560	MIN	7面
7	ラグナロク	1,222,900	UCC	6面
8	ダンクドリーム	108	A	
9	バーチャファイター 2（サラ）	4'05"48	VF2	1コインALL
10	バーチャファイター 2	4'48"60	VF2	1コインALL

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0 (19)
福岡県北九州市小倉北区京町 2－6－7　☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'94	200,470	MST.	ALL連無し イギリス
2	ザキングオブファイターズ'94	254,120	KMC.	ALL連無し アメリカ
3	ザキングオブファイターズ'94	300,400	RED・T	ALL連無し ブラジル
4	ザキングオブファイターズ'94	291,500	A.B.S.	ALL連無し 韓国
5	真サムライスピリッツ	323,350	SDU.	ALL連無し 日本
6	真サムライスピリッツ	140,800	ロボコップ	ALL連無し ガルフォード
7	真サムライスピリッツ	158,560	ONLY	ALL シャルロット連なし
8	豪血寺一族 2	2,645,100	サプライ.K	ALL連無し 陣念
9	ぷよぷよ通	250,858	KI.	1CALL 連無し
10	スラムダンク	228	BRED	1CALL 連無し

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0 (28)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F　☎(0899)33－6606

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝（上Zゾーン）	11,047,020	SUR－LEEII 今井地獄の猛虎流奥義	ALL　(連) C×6　B×5
2	ダライアス外伝（上Vゾーン）	12,303,760	SUR－R.T犯 今井地獄の水盆炎閃関	ALL C×6　B×5
3	ダライアス外伝（Wゾーン）	11,492,870	SUR－R.T犯 今井地獄の火災大放屁	ALL C×5　B×5
4	ダライアス外伝（Xゾーン）	11,373,450	SUR－R.T犯 今井地獄の至宝大勢旗	ALL C×4　B×4
5	ダライアス外伝（Yゾーン）	11,686,010	SUR－R.T犯 今井地獄の乱坊少佐	ALL C×5　B×4
6	ダライアス外伝（下Zゾーン）	11,284,530	SUR－XEX.M／ 今井地獄の地雷原突破	ALL C×6　B×5
7	ダライアス外伝（下Vゾーン）	11,483,560	SUR－R.T犯 小橋地獄の小児ケン	ALL C×6　B×5
8	レイフォース	6,833,900	SUR－CLS 新山地獄の2位猛追	ALL　(連)
9	ライトブリンガー（今月の新作）		新山岡(固) 新山地獄のしょぼくれ	つめ×2 トロンボーン×3
10	真サムライスピリッツ（チャムチャム）	5,190	重松陽子(増) 陽子地獄の寸前＋7	当社比

ゲームシティDADA ☆＝0 (8)
島根県出雲市天神町70－12　☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（ナコルル・連なし）	326,000	ああっ、さるさまっR	1CALL
2	ザ・キングオブファイターズ'94	全チーム1CALL	WiZ	おつかれさま
3	ヴァンパイア（デミトリ・連なし）	1,286,800	ムーンボールストライカー	1CALL 130万見えたのに
4	ヴァンパイア（ビシャモン連なし）	1,060,600	ヤンキー玄交	ビシャモンred 1CALL
5	スーパーマッスルボマー（アストロ連なし）	12,464,300	閃光	1CALLやっと200万とっぱ
6	スーパーストリートファイターIIX（ケン連なし）	2,036,600	ヤンキー玄交	1CALL TOTALTIME1018
7	ぷよぷよ通	170,352	亜心麻鬼	リョウ 6人目
8	対戦ぱずるだま	708,100	CGJim3号	練習クリア2P側 400万とっぱじゃー
9	雷　電DX	4,220,720	そのさんα	
10	スラムダンク	121	8TF	

ハイスコア通信 担当者から

年度が新しく変わり今回が最初の集計となる。新年度も昨年同様、11月末集計分まで掲載店ごとに☆獲得数を争い1年間の総決算としたい。今年もまた、来たるべく「ゲーメスト大賞」に向けて全力を注いでほしい。本年もよろしく。

さて、初回集計の動きだが、早速トップに立ったのが昨年の覇者扇ヶ丘レジャーセンターとプレイランドスカイシアターの2店。☆獲得数は4個とそれほど多くないものの、まずまずのスタートと言っていいだろう。続く☆3個の獲得で追っているのが、ギャレッソ津田沼と昨年の入賞掲載店である、GAME'S WiLLとプレイシティNASA杉本町の計3店。まだ始まったばかりと言え、その差はわずかに☆1個。とりあえず無難にまとめてきたようだ。その後の6位には掲載店9店がひしめき合いまさにダンゴ状態。次回の獲得数によっては一気に抜け出せる位置につけている。今年の闘いも熱戦が予想される。

☆獲得数上位店('95年2・30号から)

順位	店名	今回	合計
1	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	4	4
1	プレイランドスカイシアター（埼玉）	4	4
3	ギャレッソ津田沼（千葉）	3	3
3	GAME'S WiLL（京都）	3	3
3	プレイシティNASA杉本町（大阪）	3	3
6	ゲームプラザビクトリア（北海道）	2	2
6	GAME in DAIEI（千葉）	2	2
6	プレイシティキャロット巣鴨（東京）	2	2
6	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）	2	2
6	ゲームスポットアテナ（東京）	2	2
6	ゲームセンターコパIII（神奈川）	2	2
6	タイトーイン002スタジアム（大阪）	2	2
6	サブカルチュア（福岡）	2	2
6	ホワイトハウス箱崎（福岡）	2	2

次回のスコア申請締め切りは
2月19日
（20日消印有効）

てあたりしだいゲームリスト

1月発売ゲーム					
ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
KIRAKIRA連珠貴族	ビスコ	五目並べ	8－1	1月25日	ウチの娘はみんな良い子。対戦者を待っております。──両親より
クイズ殿様の野望2	カプコン	クイズ	0－4	1月	2人プレイでお手つき効果がUP!
GRET1000MILESRALLY	カネコ	ドライブ	8－2or ハンドル	1月	クラシックカーラリー「ミッレミリア」を再現。12車種12コース選択可。
ドラえもんどこでもドア	セガ	キッズアミューズ	12－1	1月末	ドラえもんと手をつないでみんなを探しに行こう。
ワールドカップバレーボール'95	データイースト	スポーツ	8－3	1月下旬	すげー簡単だけどドライブサーブや3枚ブロックもできる本格バレーだ。
ギャラクシーファイト	サン電子	格闘アクション	8－4	1月25日	好評発売中！ジュリ姉さんの華麗なケツ…もとい足技が君を待っている。
2月以降発売ゲーム					
対戦麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	KB	未定	業界初の対戦麻雀
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	アクション	8－3	未定	すみません。もう少し待っててね！
ウルトラ警備隊	バンプレスト	シューティング	8－3	未定	CG映像が美しい！
ツインビーヤッホー！ふしぎの国で大あばれ	コナミ	シューティング	8－2	今春	上尾チルコボルトに来れる人、1月30日～2月10日ツインビーをプレイしよう！
スピードキング	コナミ	ドライブ		未定	もう少しお待ちください。
まじかるサッカー	アルュメ	スポーツ	8－2	未定	筐体物第2弾。対戦の1体1＋キーパーの点取りゲーム。ラ[illegible]スが[illegible]ズが…。
P－47 Aces	ジャレコ	シューティング	8－2	未定	P－47がパワーUPして帰ってきた。1P2P同時プレイ可。
夢の診断室ドリームシンフォニー	データイースト	占い	特殊	2月	ステキ!!夢占いであなたと私とラブ運がバッチリよ!!キャー!!
バックファイア（仮）	データイースト	ドライブ	8－2or ハンドル	3月	取り込み画像の車を操る!!一瞬のハンドルさばき生死を分ける。対戦可。
水滸演武	データイースト	格闘アクション	8－6	3月	水滸伝のキャラが大暴れした結果、奥義が炸裂する模様。
フランケンシュタイン	データイースト	ピンボール		3月	同名映画のピンボール。フランケン人形が2個ボールを投げる。爆笑。
DOUBLE DRAGON	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	テクノスの人気キャラ・ダブドラ兄弟がNEO－GEOで蘇る！
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	人気アニメーター大張正己氏がキャラデザインを担当。
サイバーボッツ	カプコン	格闘アクション	8－6	未定	迫力満点のロボットファイトで君も爆発するのだ。
首領蜂	アトラス	シューティング	8－2	未定	元東亜プランスタッフによるバリバリ縦シュー。
テクモワールドサッカー'95	テクモ	スポーツ	8－3	未定	当社ネオジオ用ソフト第1弾。
能力向上委員会	テクモ	パズル	8－1	未定	業界初脳力&適正測定ゲーム登場!!
餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	8－4	未定	お待たせしました！餓狼3です!!
風雲黙示録	SNK	格闘アクション	8－4	未定	全く新しい対戦格闘ゲーム。お楽しみに──！
得点王3	SNK	スポーツ	8－3	2月	サッカーゲーム第3弾！蹴るべし。
麻雀カルチャースクール	フェイス	麻雀	KB	2月	学習型プログラムとミニゲームで盛り上がるぜ！
セガラリーチャンピオンシップ	セガ	ドライブ	HABG	2月10日	本格CGTラリーゲーム、いよいよ始動!!
ゴールデンアックスザ・デュエル	セガ	格闘アクション		2月中	お待たせしました。発売決定！
手相占い"とせて"	セガ	占い		2月中	全く新しい占いマシン。

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝2（46）

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラグナロク㊣	6,507,800	ROBOCOP	ALL
2	疾風魔法大作戦（ミヤモト）㊣	1,898,107	WGFC－MLK	ALL
3	疾風魔法大作戦（キックル&レイクル）㊣	1,817,547	WGFC－MLK	ALL
4	バブルシンフォニー（ノーマルモード）	10,155,370	WEP	ALL ボブルン使用
5	パワードギア（ブロディア）	5,104,300	FBI	ALL
6	パワードギア（ガルディン）	4,827,800	FBI	ALL
7	ガンバード（バルナス）㊣	1,056,400	はいこ㊕	2－3
8	ぷよぷよ通	339,826	ゆい	ALL
9				
10				

PALY－HOUSEアスカ ☆＝0（5）

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードギア	5,378,800	AMP－KL	ALL 連ナシ ガルディン
2	パワードギア	5,340,700	AMP－KL	ALL 連ナシ ブロディア
3	真サムライスピリッツ	205,920	Mr－好太郎	ALL 連ナシ アース
4	スーパーマッスルボマー	14,263,100	IPA－TKO	ALL 連ナシ アストロ
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	595,770	MIO－K	ALL 連ナシ 日本VS
6	ラグナロク	2,180,850	SI－END	S－7 連ナシ
7	痛快ガンガン行進曲	161,590	Mr－すえぞう	ALL 連ナシ 条
8	ヴァンパイア	1,008,600	AMP－KL	ALL 連ナシ ザベル
9	ソニックウィングス2	649,503	IPVA－TN	S－8 連ナシ F－14
10	スーパーストリートファイターIIX	1,514,000	IPA－TKO	ALL 連ナシ リュウ

神宮前キャロットハウス ☆＝0（4）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル ☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳	8'04"03	くるりんくるり クルクルパー子	CALL ニーナ使用
2	ガンバレット（初級）	171,131	麗子さんダーッ！	1CALL ハート×4㊣なし
3	ガンバレット（上級）	156,942		1CALL ハート×3㊣なし
4	真・サムライスピリッツ	297,040	モズ落死(300点)	1CALL 半蔵使用
5	真・サムライスピリッツ	250,840	ストライク・ヘッダーのハンサム忍者	1CALL ガルフォード使用
6	真・サムライスピリッツ	154,830	MGF－A・HO 又の名をANE	1CALL アースクエイク
7	真・サムライスピリッツ	151,670	MGF－Zin	1CALL シャルロット使用
8	へべれけのぽぷ～ん	9,880	MGF－ いって!!ナコルル	1CALL
9	豪血寺一族2	712,200	ちょげちょげうっしー JPS	1C 10人目
10				

ゲームプラザ ☆＝0（201）

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2（㊣無㊙有）	7,554,800	D. WIN DIO	1CALL アニーハミルトン使用
2	豪血寺一族2（㊣無㊙無）	4,986,300	D. WIN ICE	1CALL 花小路クララ使用
3	真サムライスピリッツ（Ⓐ+Ⓑ、Ⓒ+Ⓓ付）	610,830	D. WIN メガデス	1CALL ガルフォード使用
4	真サムライスピリッツ（Ⓐ+Ⓑ、Ⓒ+Ⓓ付）	468,190	JAL	1CALL 服部半蔵使用
5	ドリフトアウト'94	(DP－140) 9'26"90	熊襲	1C完走 インプレッサ使用
6	パワードギア（㊣無）	5,028,200	マグロ1／2 A. TKY	1CALL フォーディー使用
7	ダライアス外伝（㊣付）	12,400,140	D. WIN MOKU	1CALL 下Zゾーン
8	ダライアス外伝（㊣付）	9,983,190	Y. M	1CALL 上Vゾーン
9	パロディウスだ!（㊣無）	2,028,000	DDT	1C2周ALL ツインビー使用
10	ドラゴンボールZ2（㊣無）	483,600	WGFC－J. O 魚貝類	1CALL ベジータ使用

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0（10）

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャコップ	9,999,999	ハルトマン	ラスボス
2	ダライアス外伝（Z'ゾーン 連付）	10,548,090	A・C・E	ALL 残4 B4 C5
3	ダライアス外伝（Yゾーン 連付）	10,799,310	TAC－NO.3	ALL
4	ダライアス外伝（V'ゾーン 連付）	11,042,810	K I	ALL 残4 B5 C6
5	真サムライスピリッツ（橘右京）	169,960	AGC－Min	ALL
6	真サムライスピリッツ（牙神幻十郎）	171,490	xyz	ALL
7	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	334,720	断崖絶壁今何処	ALL
8	ぷよぷよ通	231,753	3484	ALL B=696
9	極上パロディウス（マンボウ 連付）	1,370,500	人妻マニア？㊙	SP面
10	ギャプラス	3,892,600	S3NO.0－穴ウメ	99+99+38 5機設定

本誌12／15号のインフォメコーナー覚えてる？「大笑いソニックトレーナー」のプレゼントがあったんだけど、このほど当選者が決まったよ！大阪府の林秀崇くん、群馬県の篠原京子さんの2人！おめでと＆待っててね！



ハチャメチャ大冒険 ドラマCD「ぽっぷるメイルパラダイス2」だ！

CDドラマ「ぽっぷるメイルパラダイス2」の収録現場を取材してきたぞ。好評だった前作がさらにパワーアップして……!?

'94年12月20日。新宿はタバックスタジオに集まったその面々とは、林原めぐみ、結城比呂、冬馬由美、椎名へきる、國府田マリ子、置鮎龍太郎、沢木郁也、長島雄一の各氏だ。

メイル役・林原さんは「食べもの地獄、お湯地獄って感じの今回なんですけど、さらに第3弾、第4弾って続けていけたらいいですね」とコメント。それを受けて、國府田さんは「でも3バカ姉妹の恋はドラマが何百枚続いても実らないんじゃない」と笑っていたぞ。

ドラマのほうは3つのストーリー「雪のラビリンス」「恋のラビリンス」「お湯のラビリンス」と歌で構成されている。メイルはじめ、おなじみのメンバーが大吹雪の山で、また巨大露天風呂でと大暴れ。はたして一行の恋と冒険の行方は……?といったところなんだけど!?

「ぽっぷるメイルパラダイス2」はいよいよ2月22日にキングレコードから発売されるぞ。価格は3000円。

豪華キャストが繰りひろげる珍道中、お聴きのがしのないように。

欲しいものなんでもそろうぞ！ハイパーブルート福岡空港前店オープン

店舗面積、販売タイトル数など、まるでゲームのデパートというTVゲーム専門店・ハイパーブルート福岡空港……前店がオープンしたの知ってる？

4階建ての店内をのぞいてみると……。1階は駐車場。

おもろいことやってるで！心斎橋G-GOオープン



セガ直営のアミューズメントプレイス・G-GOがついに大阪にオープンしたぞ。その名も心斎橋G-GOだ。

心斎橋G-GOの総合コンセプトは〝笑いと遊びのかやくごはん〟。大阪といえば欠かせない吉本興業と組んで、ポスターなどには心斎橋筋2丁目劇場の若手芸人さんを起用。これまでのG-GO各店とは一味違った〝なにわのG-GO〟をアピールしている。

また施設内の演出コンセプトは〝アメリカンボードゲーム・G-GOの世界旅行〟。

1階は〝ツアーDEアジア・アジアを巡る〟をテーマに、龍やラーメンをモチーフにしたフロア作りがなされている。8人同時参加レーシングゲーム「デイトナUSAスペシャル」や各種クレーンゲームに加え、関西で人気のFM802へのリクエストスポットを設置している。

2階は〝ツアーDEトロピカル・南国を巡る〟。リゾート気分に浸りながらグループやカップルで「ペアマッチホッケー」「アウトランナーズ」などが楽しめる。

また3階は〝ツアーDEアラビアン・砂漠を巡る〟。メダルゲームや競馬ゲームなどが置かれている。

最後に4階。テーマは〝ツアーDEコスモ・宇宙を巡れ！〟。「バーチャ2」や「ぷよぷよ通」といったビデオゲームのフロアだ。

どうーゲーム機器の設置総数が265台ってんだからすごいよね。近くの人はもちろん、遠くの人も大阪へ来たらここへ寄ってみてケロ！

心斎橋G-GO
大阪市中央区心斎橋筋2-14
06(213)8024
営業時間 9・00〜24・00
年中無休

心斎橋G-GOオープン記念「三菱パジェロ ミニ」プレゼント

●クイズ
心斎橋の新名物は「心斎橋○○○○」
○の中にアルファベットを入れてください。

●応募要項
官製はがきにクイズの答えと、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、〒542 大阪市中央区心斎橋筋2-14 心斎橋G-GO「パジェロミニプレゼント」係まで応募のこと。

●締め切り
平成7年2月28日（消印有効）

＊商品の発送をもって当選発表にかえます。
＊規定により、100万円をこえる費用および登録などにかかる費用は、当選者の負担となります。



テレカだ アミューズメント テレカだ メディア総合学院だ

もうすぐ春だね。キミの進路はもう決まったかな?アニメ好きのキミ!夢をあきらめかけてるキミ!まだ間に合うぞ。本誌でもおなじみのアミューズメントメディア総合学院はどうかな?

同校では現在、毎週日曜午前11時からTBS系で放送中のアニメ「マクロス7」にキャスティングの協力をしてるんだ。声優科の学生さんが授業の一環として「マクロス7」に出演してるんだね。

今回はそんなアミューズメントメディア総合学院から特製テレカを5名様にプレゼント。絵柄は同校の特別聴講生でもある千葉麗子ちゃんだよ。

ハガキに住所・氏名・年齢(学年)・電話番号を書いて〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院・ゲーメストテレカプレゼント係まで、どーぞ。

2階には80インチモニターを設置したパブリックスペースと各種ソフト売り場がある。3階はレンタルビデオ、CD、LDコーナー。ここのオーディオ・ビジュアルルームでは各種ソフトの視聴ができる。そして4階。パソコン、TVゲームのサポート・メンテナンスセンターとソフト買い取りセンターのフロアだ。

店舗面積は全部で979平方メートル。またソフトの品揃えは総タイトルで12万本にもなり、パソコンや既存の家庭用ゲームのソフトやハード、レーザーディスク、フォトCD、ミュージックCDにレンタルビデオのほか関連書籍、雑誌を扱っている。この規模は西日本最大級なのだ。

営業時間は10時から22時。年中無休のお店だぞ!

ハイパーブルート福岡空港前店
福岡県粕屋郡志免町大字別府字柏木680-2

今回はハイパーブルートのオープンを記念して10名の読者にオリジナルバッグをプレゼント。2月28日を締め切りに、インフォメーション ハイパーブルート係まで応募してNe!当日の消印まで有効。





チャリティーオークションの収益、ユニセフへ!

第8回ゲーメスト大賞授賞式で行われたチャリティーオークションの収益が、ユニセフ(国連児童基金)にしっかりと手渡されました。総額22万9500円!!これは世界中の紛争・災害地域の子供たちを援助するために使われます。

すばらしい商品を提供してくださったメーカーの皆さん、予想をはるかに上回る値段で落札してくれた会場の皆さん、本当にありがとうございました。



ユニセフの松本さん(左)に収益金を手渡す新声社の高橋。



ゲーメスト大賞のオークションはこんな感じだった。

次号予告

ゲーセンを10倍楽しくする

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

またもや付録付き!!

毎年恒例AOUショー完全ガイドブック
『AOUショー最強ゲームはどれだ!?』

㊙紹介

餓狼伝説3
ついに登場!新キャラは誰だ!?

カプコンの新作ゲーム
あのゲームの2作目らしいんだ!


ツインビーヤッホー(コナミ)

巻頭カラー

X-MEN(カプコン)
何をするんだろうね、じつはまだ決まってないんだよ〜ん!!

バーチャファイター2(セガ)
これで打ち止め!最後の技紹介だ!!

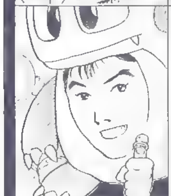
●さて、今年もさっそくAOUショーの季節がやって参りました。各メーカー新作ラッシュをかけてるみたいだけど、今回はどんなタイトルが飛び出してくるんでしょうかねぇ。あれやこれやの噂を小耳に挟んでる人、大好きなメーカーに期待を寄せてる人、少ない情報で本を作んなきゃなんない人(?)と、まあそれぞれの人たちがその日を心待ちにしてるわけです。そんなあなたのお役に立ちたくて、ゲーメストはまたまたガイドブックを作っちゃいます。この付録を持ってショー会場に来てほしいな、そこんとこよろしく。

●ツインビーヤッホー!(コナミ)●首領蜂ードンパチー(アトラス)●サイバーコマンド(ナムコ)●ギャラクシーファイト(サンソフト)●鉄拳(ナムコ)●真サムライスピリッツ(SNK)ほか

ゲーメスト次号(No.139)は
特別定価550円
2月15日㈬発売!!



●はじめまして、新米ライターのハマーと言います。といっても、ヨガストのハマーさんとは全く関係ありませんので、間違えないでくださいね（名前に「浜」の字が付くだけなんです）。記事を書くうえでは「ただプレイ時間を長くするだけではなく、そのゲームの〝遊び方を〟を伝える」ことをモットーに精進していきたいと思っています。最後に、ゲームについて深く討論したい方、必ず返事しますのでご意見ください。　（ハマー）



●今、VF２にクソ燃え。一応、影丸の担当で、そこらへんのゲーセンでカゲをやりまくっています。セガのVFファイナル・バトルは仕事があって出れなかったが、VF２の大会は影で出るつもりである。VF２のジェフリーとウルフがなんか強く感じるのは、私だけなのでしょうか。また、しゃがまれてパンチとキックだけで負けてしまう時が多い気がする。ま、いずれにせよ、VF２の大会はどこまでいけるか楽しみである。　（町田カゲT・S）



●最近の格闘ゲームは、キャラ人気＝大ヒットの風潮が強いのは周知の事実。そこでナムコの鉄拳だが、開発や広報の方の話では、できるだけそういった状況に甘んじたくないとのこと。個人的にそういう考え方に大賛成だ。３月にはこのゲームの大会が開かれるが、メーカーの方のそんな気概を汲み取った試合内容、会場の雰囲気であってほしいと思う。ちなみに僕は、カズヤとミシェールを使っています。（12月は死にまくった…アディオスToshi）



●今回の後記の顔、実はRIK君なんですよ。私が室内をウロウロしてたらスカウトされてしまいました。

まあそんなことはどうでもいい。ついこの間の12／22日、バーチャファイター２の大会に出てきました。みんなバーチャが好きな人達ばかりで、私もGYUも雪風も、かなり楽にプレイができました。優勝できなかったのがすごくくやしいがとても勉強になりましたよ、本当に。最高〜っ!!　（マン・ザ・サタンシャーク）



バーチャファイター２、街ではずいぶん盛り上がってますね。自分も担当を持っているのですが、発売前からちょこちょことプレイしてた割にはなんとなく出遅れてしまった（勝てねー）。もっとやり込まねば。

それともう１つ。鉄拳のほうもプレイしています。かなり爽快感があって好きですよ。でも、自分が起き上がるときがちょっとキツイけどね。（やっぱり今年もゲームばっかり!?がっちん）



●VF２メインの雪風です。我がVFチームも遂に大会に出ることにしました。そしてその第一回は12／22に行われたAM２研杯でした。結果はブロック決勝でGYUが四天王アキラに敗れましたがまずまずといった所。翌日に行われた町田アテナ杯ではチームでリーグ戦を行い、ゲーム遊Ⅱチームと決勝で戦い、なんとか勝利をおさめ、優勝してきました。両日とも楽しかったです。AM２研のみなさんと町田の山岸さんほかおつかれさまでした！



●去る１月16日、大好きだったビワハヤヒデの引退式を見るために京都競馬場まで行ってきました。ハヤヒデの元気な姿を見て感極まってしまい臆面もなくボロボロと涙をこぼしてみたり、本当にいい想い出ができました。ところで、この本が出る頃には当然のようにダビスタⅢにハマってそうな気がします（挑戦馬募集）。'95年もいい年でありますように。クッ、今年こそは……

（実はまだ1994年　動物好きの感激屋さんSC派ぴぐ）



●今月の常識一言。小為替とは、郵便局で売っている定額小為替という金券のようなもので、郵便でお金を送るのに使います。最低額は50円。以上は100円単位で、郵便局の為替窓口で金額を言って売ってもらいます。名前を書く欄がありますが、何も書かずに（無記名で）送るのが普通です。基本事項として覚えておきましょう。

☆パズルの単行本の作業に追いまくられている。ゲームに詳しくない人にも楽しめるようにしてるのでお楽しみに。（APAPA）



●いよいよ始まりました新コーナー、「バーチャルワールド」。バトルテックだけでなく、レッドプラネットなんかも扱うぞ。レッドプはまだ始めたばかりだけど、常連連中に教えてもらえば上達も早そうだ。とはいえ、いきなり大会参加メンバー扱いっつーのはちと飛ばしすぎでないかい!?HEI-ZO君。

P.S.つとむ君ご結婚おめでとー。二次会には顔だすよん。

（ただいまテックをリハビリ中　Fu-Bu-Ki=GED）

OPINION

論

ゲーメスト大賞と授賞作について

石井ぜんじ

タイミング的には少しずれてしまったが、昨年行われた、第８回ゲーメスト大賞について少し書いてみようと思う。

大賞を受賞したのは、SNKのKOF'94であった。意外な人も多かったと思う。だが、個人的には予想どおりの結果だった。

ゲームの好き嫌いは、好みの分かれるところである。あまり過激なことは書きたくないのだが、KOF'94に関しては、大賞にふさわしくないと言う人も少なからずいると思う。確かに、KOF'94には一見、とても斬新な、通をうならせる工夫は見えない。また、意表を突くバリエーションを対戦テクニックとして構築しにくいゲームであると思う。

大賞にふさわしいゲームは、プレイヤーの予想を超えるインパクトと、深いゲーム性があることが要求される。その点では、KOF'94は物足りない。バーチャファイターがふさわしいと思う人も多かっただろう。

だが、私はバーチャファイターは大賞を獲るのは苦しいと思っていた。１つの理由は、そのキャラクターと世界観にある。

過去、ゲーメスト大賞を受賞したゲームは、すべて学生層に強いゲームであった。このあたりの年齢層に受け入れやすいキャラクター、世界観を持ったゲームしか、読者投票では伸びてこない。唯一の例外がテトリスだが、あのテトリスでさえワルキューレの冒険にかなり迫られていた。

バーチャファイターは、ポリゴンではあるが、まだキャラクターに暖みがない。また、リアルさを売りにしているので、派手なもろもろのことはできない。あまり奇想天外なことはやりにくいのだ。バーチャ２はいいのだが、バーチャファイターはそこが少し気になっていた。

こういうと、キャラクターがウケ狙いならいいのか、という批判は必ず出てくると思う。だが、プレイヤーの好む、求める方向性のキャラクター、世界観を作り出していくのは、必要なことだと思う。プレイヤーのことを何も考えずに作られるゲームなんて、たいてい受け入れられるわけはない。

だが、プレイヤーの好みに合わせて作ってしまうと、プレイヤーに媚びている感じになる。プレイヤーの感覚より、違った、一歩上を行くセンスで作っていかないといけない。そこに企画者やグラフィックデザイナーの信念が問われるところだろう。

大賞の結果が気になるなら、とにかく投票してほしい。もっともっと参加して、多くの意見を反映させていきたいと思っている。

■待ってー、もうひとこと

「サムライスピリッツ　完全版」、もう君は買ってくれたかな？え？まだ買ってないダァ？むむぅ、この本が出る６日も前に発売してるんだよ。買ってくれた人はてんきゅー☆ビデオも20日に発売されたばかりだし、ちょっと真侍魂な毎日を過ごしてみたい君には、必須のアイテムだからねんっ！とか言いながら、ビデオはともかく、ちゃんと発売されてるかどうかが心配な私。　（岩井浩之）

表紙の裏をとれ

ミヅキです。まだこの時点では、下絵しか出来てません。一体どうなるのかしらん？

今年はいきなり風邪をひいて寝こんだ。たかが風邪のはずなのに、体中の筋肉がつったりと、かなりひどい目に遭った。これは今年の風邪がひどいのか、それとも俺の体力が落ちたのか？

もう、いいかげんいい年だしのう。

明けました。　藤原ひさし

GAMEST　2月28日号

■平成７年２月28日発行　第10巻３号通巻137号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　APAPA　するする　FRS-N.O
C・LAN　藤原ひさし　浪速の松ちゃん　KAL
いなりん　もも　RIK君　ぴぐ　田渕健康
SHIN落合　TEZU T.S GYU　ハマー
立衆多　ACE DSI Scho小杉　がっちん
DAN MAN GED　Toshi　かんぬき
珈琲FREAKI　K・K雪風　K-TAN
猿渡雅史　河田睦　伊藤勝章　林　野吉　竹森眞由美
二田祐樹　霜田和人　白倉清美　松井宗達　岩井浩之
内山房子　入沢英明　木村　学　森川哲雄　峯山　健
渡辺彰規　鈴木規康　水島摩美
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　エジマ企画
ローリングストーン　西村光賢

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。

	記入欄
入学相談会 各専攻コース別の授業カリキュラム、入学試験の内容・倍率、校舎見学など本学院に関することの全てから、ゲーム・コンピュータグラフィックス・マルチメディアなどの業界への就職や展望等について当学院のコースアドバイザーが1対1でご説明します。 当学院の募集は各専攻コースとも定員制であり、毎回小人数で入試を実施しています。そのため、残り定員数は日々推移しています。残り定員数が知りたい方はお電話でも承ります。 入学相談会に参加希望の方は、開催期間中の希望日時をご記入下さい。所要時間は、約1時間半です。また、開催期間以外のご予約のついては、入学事務局宛のお電話にてご相談下さい。ご両親の方もご一緒にどうぞ。	月　日 時から
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。一般入学試験の5科目のうち、3科目（一般常識：感覚テスト：作文）を実施します。（各試験内容＝一般常識・国語・数学・英語・社会常識、感覚テスト：テーマに対して与えられた範囲内で表現する、作文：身近なテーマに対して、字数制限なく表現する） 模擬試験の結果は、上位からA・B・C・D・Eの5ランクで評価して皆さんのお宅へ郵送します。そこで、A・Bランクを取得した方は出願時にそのランク表を同封すれば、本試験において模擬試験で受験した科目が全て免除になるという特典があります。 なお、模擬試験は何度でも受験することができ、その評価は本試験の参考には一切致しません。一般試験の傾向を知るためにも、是非受験されることをお薦めします。受験料は￥1000です。	月　日 時から

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	シナリオ&キャラクターデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
	動画アニメーションコース	
マルチメディア専攻	映像クリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　　）　TEL（　　　）　ー
フリガナ 氏　名	年令　　才　男　女
フリガナ 学校名　学年	県立　市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2750

差出有効期間
平成7年12月5日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

渋谷区恵比寿南3・1・8・1GM

（受取人）

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 現住所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　－
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名 学　年	県立・市立・私立　　　学年　　年　在学中・中退・卒業

案内書無料請求ハガキ

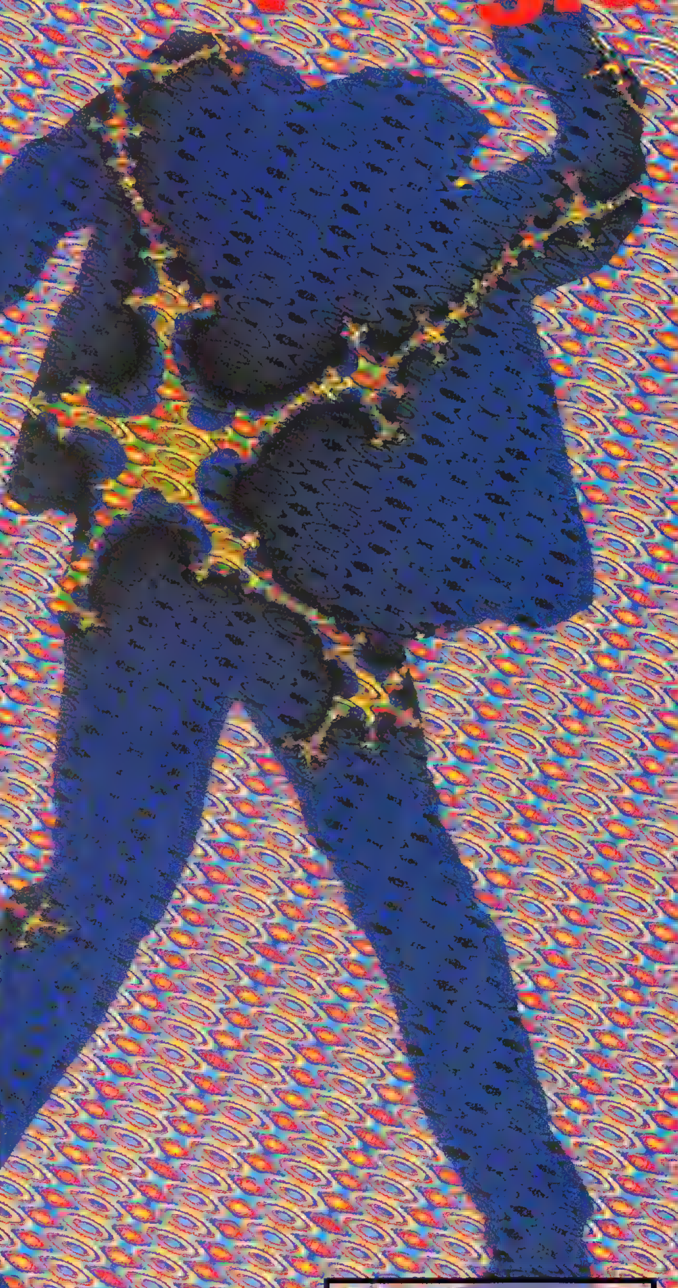
キリトリ線

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

95年度入学願書受付中

コンピュータの登場はヴィジュアル・コミュニケーションに革命をもたらしたが、中でも、シリコングラフィックス社が送り出すワークステーションの素晴らしさは世界中が認めるものだ。
そのシリコングラフィックス社で、バンタン卒業生の後藤靖君は最先端のグラフィックスを研究している。
名実ともに世界最先端の企業の中で、彼の活躍ぶりはどうなのだろうか？
ちょっとだけ、彼に仕事の話を聞いてみよう！

Voice of Digital Creator

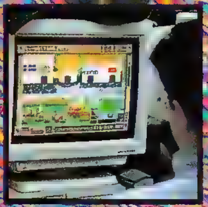


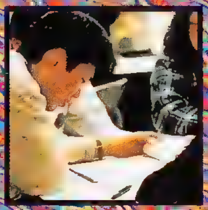
当社では、高性能で扱いやすく、しかも比較的低価格な『Indy』というワークステーションを発売したことにより、実に幅広い層の方々に当社の製品を利用していただいております。そんな中、お客様が当社のワークステーションでグラフィックスのプログラムを組む際、あるいは実際に組んでみたけれどきちんと作動しない、といった時に、どうやってプログラムを組んだらいいか、どこをどう手直しすればきちんと作動するのかをアドバイスするのが僕の仕事なんです。今のところ、お客様は、ゲーム開発やマルチメディアビジネスに取り組んでいる先進の企業が多いですが、これからはもっと色々な業界・分野にマルチメディアの技術が応用されるようになりますから、今後は、1から10までこちらでプログラミングしてお客様に提供する、ということも考えています。ただ、お客様からのこうしたお問い合わせというのはコンスタントにあるわけではなく、自分の思い通りのペースで仕事ができる訳ではありませんが、お客様への対応の合間をやり繰りしてグラフィックスを研究しているわけです。仕事上、グラフィックスのプログラムに関しては誰よりも詳しくならなければなりませんからね。研究そのものは、自分のやりたいように自由にやらせてもらえるのでとても楽しいです。例えば、ひとつのグラフィックスをプログラミングする際に、自分で組み立て方を考えて、あんなやりかたもあるんじゃないか、こんなやりかたはどうだろう、という感じで色々試してみるわけです。プログラム自体は完全にC言語のみで組んでいますが、本当に沢山のことを勉強できるんですよ。実際、ナンバー・ワンとまでは言いませんが、グラフィックスに関しては社内でもかなりの力がつきましたね。なかなか動かなかったお客様のプログラムが自分の力で動くようになったときは、やっぱり嬉しいものです。でもせっかく実力がついてきたんですから、いつかはゲームか何か、個人としての作品を創ってみたいですね。

シリコングラフィックス社のワークステーションを利用した映像は世界中で話題となっているが、その影には後藤君の力が隠れているのかも知れない。これからも、もっと素晴らしい映像で僕達を感動させてくれることを期待しよう！

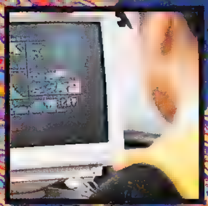


日本シリコングラフィックス(株)
後藤 靖 君
バンタン電脳情報学院'92年度卒業











'95募集COURSE

- シナリオ&キャラクターデザインコース
- ゲームプログラムコース
- コンピュータグラフィックスコース
- 動画アニメーションコース
- 映像クリエイトコース
- デジタルサウンドコース



INFORMATION

'95年学校相談会　2／1（水）～2／28（火）日・祭日除く
模擬試験　2／19（日）

バンタンキャリアスクール4月生 申込受付中
- ゲームプログラミング科［6ヵ月・週2］
- 健部伸明ゲームシナリオ科［6ヵ月・週1］

授業時間　PM 7:00～9:00

資料請求・お問い合わせは
03-5721-6511まで

バンタン電脳情報学院

当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-1GM

大会近し！汝よ励め！

鉄拳 TEKKEN

©NAMCO

対CPU基礎と各キャラ別の対戦術もあるので、付録と併せて読んでくれ！

担当：鉄拳チーム（仮）
文：アディオスToshi

今回の鉄拳は、各キャラの対戦における基本戦法を解説していこうと思う。だがその前に、タイムアタックをしている人は別にして、まだCPU戦をクリアしてない人のために、クリアのみを前提にしたCPU攻略をお届けしよう。もちろんタイムアタックもやる予定だ。

今回、新たに公開になった必殺技コマンドは付録に掲載されているので、併せて読んでほしい。

対CPU基本 ダッシュ投げ

鉄拳のCPUは1～5人目ぐらいまでは、はっきり言って弱い。強くなるのは6、7人目だと個人的に思う。

それはいいとして、CPUはほぼ共通して、ある一つの攻撃に弱い。

その攻撃とは"投げ"だ。クリアするだけなら、ある程度強引に狙っていってもいいのだ。投げた後はダウン攻撃が入るので、一度成功すれば半分は減らせるはず。

そこまで減っていれば、もう一度強引に狙ってダメージを受けても勝てるだろう。

さて、そこでCPUを投げられる状況だが、これはほぼ全CPU共通で開幕直後。ラウンドがスタートしたら、すぐにダッシュで近寄り投げるのだ。別にコツなどはなく、ただダッシュして間合いに入ったら投げればいい。

もう一つ共通して投げられる状況は、隙の大きな技をガードもしくは、すかしたとき。

だが他の格闘ゲームと違い、鉄拳は隙の大きな技が少なく、CPUもむざむざ投げられるようには出さない。しかし、遠い間合いではよく連発する。

ここを狙って、ダッシュして投げてしまうのだ。


CPUを一度投げて…、


次に追い打ちをかければ…、


半分は減る（キャラにもよる）。もう一回繰り返せば勝ちだ。

勿論この2つの状況を狙っていっても、しゃがまれたり投げ返されたり、通常技で迎撃されることもあるが、勝ってクリアするには十分と言えるだろう。

一応、各CPUに対しての細かいコツを書いておくので、自分が勝てないCPUのところは参考にしてほしい。ちなみに、サブボスとボス（平八）は次号でまとめて攻略するから、今号でそこまでの過程を完璧にしよう。

各キャラ別に投げまくる

●VS三島一八

CPUの一八は、よく前進してくる。その次には何か攻撃（ネリチャギ多し）を仕掛けてくるから、投げを入力しておけばいい。

コツとしては、投げ間合いにギリギリ入っていないところで入力し、手や足の先を取る感じだ。


一八が前進してきたら、間合いに入ってなくても投げを入力。

●VSポール・フェニックス

とりわけ強い技で接近戦を好むのが、このCPUポールだ。特に三宝龍での2択と、あびせ蹴りがいやらしい。

できるだけ距離を取り、ガードさせられないようにし落葉を待つ。落葉もガードできれば一番いいが難しい。うまくすかせて間合いに入ってれば投げ、入ってなければダッシュすればいいぞ。


待ってました落葉。すかせるのがベスト。

●VSマーシャル・ロウ

上段攻撃が多いロウは、その代表とも言える三連ハイをよく出す。

しゃがみ歩きをし、三連ハイが終わったところを投げてしまおう。勿論、三連ハイ以外でもスピンキックコンボなど、上段の連続技であれば、終わったところを投げられるぞ。たまにボーとしてるときもあるから、それも見逃さずに。


すかってるすかってる。終わりを見極めよう。


これは事故ということで…。

まれに中段攻撃もくるが、それは事故とみなそう。

●VSニーナ・ウィリアムズ

基本的に隙が少なく強敵だ。PDKコンボは素早いし、ニールキックでひるまされた際の攻撃は、ほとんどかわしようがない。

ただ、開幕ダッシュ投げはいい確率で決まるから、ラウンド中1回は投げられるだろう。ガードさせられたら反撃できないが、遠間での双掌破の空振りにはダッシュ投げを試みよう。

●VSキング

このCPUは本当によく暴れ、主にフランケンシュタイナー各種を狙ってくる。これにつかまってしまってはダメだが、失敗して目の前で倒れてくれることも多い。この場合は、間髪入れずにダウン攻撃を入れよう。

また暴れてるため、投げは狙わず、タイミングよく当たるようにハイキックを出せばいい。よくくらってくれるから、追い打ちをかければ投げと同じぐらい威力があるぞ。

●VSジャック

まずは開幕ダッシュ投げ。しゃがんでかわすこともあるが、おそらく一番成功率が高いだろう。

ラウンド中もこれと言って待つものはなく、すこしでも隙がありそうで動きが止まっていたら、ダッシュ投げを敢行しよう。投げ返されるのだけは、ちょっと痛いけどね。

●VSミシェール・チャン

通天砲を好んで使うので、ガード後は投げる。近間で使ってきたなら、手を取るようにして投げよう。ガードするのが難しいが、前掃十字把の後も必ず投げられる。

それになぜか背面取りも多用してくるので、しゃがんで技を出せば必ずヒットするぞ。

●VSヨシミツ

必殺技をあまり使わず通常技を多用する、鉄拳では珍しいタイプのCPU。その分、他キャラと比較して隙が少ない。

多用してくる通常技はハイキックが多く、次のようなバリエーションが主である。

①ハイキック−ミドルキック
②ハイキック×3

①はガードしたらダッシュ投げ。②も可能だが、難しいことを覚えておこう。決して対ロウのように、しゃがんで待って投げようとしてはいけない。まがりなりにも通常技なのだから…。


これぐらいの遠さでも、ダッシュ投げを試みよう。


こうなってくれたら、間髪入れずにダウン攻撃だ。迷うな！


ハイキックによく当たる。Rかし、そのキャラの素早いほうのKを出そう。


オッ、取ってくれたね。あわてないようにね。


通天砲は超出始めか、全部ガードしてから投げる。


ハイキック×3が終わるのを見切ってダッシュしよう。


こうすることもできるが、投げにはいけないので×。

我が計画に狂いなし！ 対戦攻略 三島一八

担当：アディオスTOBO!

一世一代のクーデターを起こすには強くなくてはならない。まず使いこなすは風神拳だ！

主人公なのに、なぜか一八を使ってる人をあまり見ないのは気のせいだろうか？それは置いといて、一八は結構覚えることも少なくて、それでも強いから初心者向きのキャラと言えるだろう。

一八の基本 中間距離をキープする

一八の必殺技のほとんどは、出かかりが弱く接近してはほとんど使えない。一応、鬼哭連拳が立ちLPから始まるので、接近戦では気軽に使えるが、上段攻撃なのが難だ。相手が立ち状態での、わずかな隙を確認したなら迷わず叩き込もう。

ところで一八は主に中間距離で闘うと強く、狙うものはやはり風神拳が筆頭である。何度も述べているように、風神拳は入れれば相手は浮き、そこに立ちLK。ダウンした相手に近寄って、しゃがみLKを入れれば半分は減る。しかも風神拳はガードされても反撃を受けないので、ある程度適当に出していってもいいのだ。

弱点としては出かかりの助走中が無防備であり、そこを下段攻撃で止められることも少なくない。それを防ぐために、中間距離を保つことが必要だ。

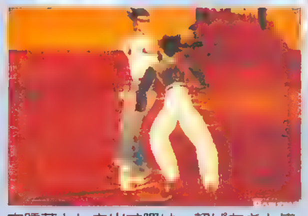
また、一八には風神拳と同じぐらいの効力を持つ、ダブルアッパーがある。これも中間距離でないと潰される。1発目は別に当たらず、2発目のみ当たるぐらいでもちょうどいいだろう。

この2つの必殺技のほかに、ネリチャギも時折混ぜるわけで、3種類のうち使えるのは左踵落としだ（上段）。

このように中間距離から、当たれば強力な必殺技を先に出していくのが、一八のゴリ押し戦法。さらにここまで書いたのは上〜中段技ばかりだから、奈落払いを加えれば相手も安定したガードはできないだろう。ちなみに、奈落払いもガードされても反撃は受けないぞ。


風神拳は出かかりが弱い。距離を保てばまだ安心できるぞ。


ダブルアッパーは1発目がすかるぐらいでちょうどいい。


左踵落としを出す際は、超ぱちきと使い分けよう。


奈落払いも、どんなに深くガードされても反撃を受けない。

テクニカルな試みを一つ…

ここまで書いたような戦法は、おそらく端から見れば"お子様"ということになるだろうか…。ではちょっとテクニカル（それほどでもない）な戦法を少し紹介しておこう。

まずは螺旋襲刃脚を使い、1発目が相手に当たるような状況を作る。そして2発目を出すか、風神拳を撃つかの2択攻撃をかけてみよう。

1発目を当てるのが難しければ、別にすかってもいい。ただ当てられれば、投げられる可能性もあるということだ。

襲刃脚のほかに、ダブルアッパーを使う手もあるぞ。この場合は⇦LP1発で止め、次にできれば奈落払い。難しければ足払いで安定しよう。


襲刃脚を1発出し、2発目も来るものと備えてるところに…、


風神拳。ちょっとテクニカルでしょ?


ダブルアッパーも1発目で止め…、


奈落払い。上下に揺さぶる攻撃を心掛けよう。

追い打ちは破砕蹴

相手がダウンしたら、もちろん追い打ちをかける。最初に風神拳→立ちLKの次はしゃがみLKと書いたが、できれば破砕蹴のほうがよい。

普段でも、⬊RPが入るときは出さないほうがいいが、⇦RPしか入らないときは破砕蹴を使うといいぞ。

もしかして破砕蹴が出にくいと思う人がいるなら、少しコツを書いておこう。

コマンド表では➡⬊RKLKとあるが、➡は入れなくても大丈夫。そして襲刃脚になってしまう人は、おそらくRK⬇LKへのつなぎが遅いと思う。

ほとんど同時押しぎみで、わずかにLKを指をすべらすように遅らすと、たぶん出やすくなるはず。出ない人は試してみてくれ。



⇦RPしか入らないなら、破砕蹴を使うべし！

対戦攻略 ポール・フェニックス

担当:K・K 雪風

下・中の連続攻撃を受けよ! 下段から中段へ判定が移る技落葉を中心に数多くの連続技で攻め続けよ!

スピード、パワーの2つを兼ね備えている紅いのファイターポール・フェニックス。

通常技は基本通りのものばかりだが、上・中・下段に攻撃を振り分けられる必殺技をうまくつなげばかなり強い。

今回は今まで公開してきた技を使った攻め方を紹介していこう。



落葉、葉桜はガードされると以上だ!



しゃがんだら瓦割りだ!

基本戦術① ワンツーからの攻め方

接近戦で近づこうとする相手に対して落葉と足払いだけを使っていても勝てるが、これだとワンパターンな上に落葉をガードされた後、反撃を受けてしまう。そこでこちらから接近戦を挑んでいこう。

とりあえずワンツーパンチを出してみる。下図のようにここで相手を見て、もし立ちガードをしたらそのまま投げを狙う。投げを狙う前にワンツーパンチ攻撃に一度左キックをつないだ技を見せておこう。投げをかなり警戒して反撃しようとする相手にはワンツーの後、PDKコンボか、落葉を使う。PDKをガードされたら崩拳か葉桜のしゃがみガード不可の中段攻撃を使おう。



立ちガードなら投げかPDKコンボだ!



ワンツーパンチで入っておく。

さて、最初のワンツーパンチを相手がしゃがんで避けた後の攻防もある。一番よいのは瓦割りを出すのがよい。そしてその技をくらってくれたらそのまま崩拳をつなぐか、落葉をつかっていこう。

このように上下に判定を振り、中段攻撃で絞めるのがポールの基本戦術。



しゃがんでるやつぁ崩拳で決めろ!

しかし、崩拳などをガードされると少し距離があいてしまうので、またワンツーパンチから入らなくてはいけない。これだけだと読まれやすいので遠、中距離から一気に間合いを詰められる技を使った攻防を考えてみよう。

基本戦術② 三宝龍から攻め込め!

崩拳をガードされた後に離れる間合いぐらいから使う技で有効な技は、三宝龍上中下段蹴りとあびせ蹴りである。

まず三宝龍上中下段蹴りは、一気に間合いをつめながら中段判定の蹴りを2回出す技。飛天双脚から上段、中段、下段の蹴りをつなげられる3段攻撃である。とりあえず崩拳の後は三宝龍中段か下段を出して3段攻撃が来ると相手に印象づけておく。三宝龍を読まれてガードされるようになったらあえて飛天双脚を使い、立ちガードしていたら投げまたは落葉を狙い、しゃがみガードしていたら瓦割り崩拳か再度三宝龍を使ってもよいぞ。



離れたところから三宝龍を出しておき立ちガードしたら…、



投げてもよいぞ!

基本戦術③ あびせ蹴りからの攻防

もう一つの遠距離から一気に近づく技あびせ蹴りを使った攻防を考えてみよう。

あびせ蹴りは出が遅い上に潰されやすく、威力もあまりない。利点がないようにみえるが実は中段攻撃な上に鉄拳独特の相手をひるませられる技の一つである。

あびせ蹴りが有効な場面は遠距離から使うのと起き上がりに重ねるのと2つある。

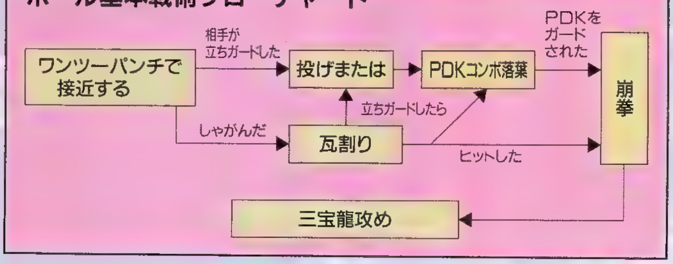
まず、立っている相手に使った場合、相手がくらってくれたら迷わず投げを狙ってみよう。このときしゃがみ状態でくらっていたら落葉を出す。あびせ蹴りは当てさえすればこちらにスキはほとんどないので投げか、中段か、下段攻撃かの3択で攻めるとよい。起き上がりに重ねるほうも同じ使い方でよいが、相手が起き上がる途中でくらった場合は必ず立ちモーションになるので投げを狙うのが有効だぞ。

以上でポールの対戦攻略を終えるが、実はポールの真の実力は10連コンボにある。今回説明した基本戦術と10連コンボさえマスターすればもはや敵なしだ!精進せよ!



さあヒットしたぞ…どうする!?

ポール基本戦術フローチャート



有効な技をしぼって攻略してみよう
ニーナ・ウィリアムズ

担当：かっちん

ダウンさせたあとのニールキックをうまく使おう。ガードされても相手はひるむぞ。

ニーナの技は、全体的にスキが少なく、出るまでに時間がかからない。このように有利な条件を持っているだけに、パンチボタンとキックボタンを適当に叩いているだけで結構相手を押せるもの。

そのお手軽さと爽快感がこのゲーム、鉄拳の魅力ではあるが、やはり技の組み立てはしっかりと考えたい。

以上のことからこのコーナーでは、相手に対しての有効な技、そしてダウン状態での攻防などを見ていこう。

相手をダウンさせよう

ダウンさせれば追い打ちをかけられるし、主導権も握りやすい。どのキャラにも言えることだが、それらの技を中心に攻め込むのが基本戦法となるだろう。

とりあえず、相手をダウンさせる技は多く持っているが、その中でも扱いやすい技は、

●トリプルスマッシュ
●アッパー＋ストレート
●ラピッドキックコンボ

の3つが使える。

トリプルスマッシュは、とにかく1発目の左パンチが早いので使いやすく、そのあとの2発目まではワンツーパンチと同じ扱いになっている。

ちなみに、ワンツーパンチのあとは、どのボタンにもつなげることが可能だが、RKのみ相手をダウンさせられる。

以上のことからわかる通り、トリプルスマッシュを闇くもに出すのではなく、基本はワンツーパンチ。そして状況を判断し、RKでトリプルスマッシュを完成させる。ワンツーパンチの延長上にあるのがトリプルスマッシュなのだ。


技が入ったのであれば…、


RKにつなぐ。アッパー＋ストレートも同じ。

アッパー＋ストレートは、基本的にトリプルスマッシュと同様に使う。何を同じに使うのかというと、「RKにつなぐ」こと。アッパー＋ストレートもワンツーパンチと同じ性質で、そのあとはどのボタンにもつなげることができる。

さらにこの技は、1発目が中段攻撃になっているという優れもの。ワンツーパンチと併用していけば、相手は守りにくいだろう。ただし、リーチがあまりないので、この技は密着状態で使用したい。

ラピッドキックコンボは、リーチがあり中段攻撃。やや離れた距離からでも相手を攻撃できる。この技も4発目はRKにつなぎ相手をダウンさせるのが目的となる。

これらの利点があるものの、いままで3つ挙げた連続技の中では一番スキが大きい。リーチがあるだけに多用しがちだが、全幅の信頼を置くことはできない。ときおり使う程度にとどめておこう。でも、カッコよさはピカ一。


この技もヒットしたなら…、


RKにつなげれば理想。見て判断できれば申し分ない。

ダウン時の攻防

お次はダウン時の攻め方と守り方で、どのような技が有効なのか見ていこう。


逃がすな！情けは無用だ。とくにCPU戦はね。

●攻めるとき

ここで登場するのがニールキック。この技自体、倒れている相手にヒットさせられるのもあるが、起き上がろうとしている相手に絶大な効果がある。

とくに、相手が前転か後転をしたときがチャンス。その間に相手が持つ、やられ判定を襲うというわけだ。相手の動きを的確に読めれば、カウンターダメージを与えることができる。

もちろん普通のダウン攻撃も忘れずに。

●守るとき

今度は自分が起き上がる立場になってみよう。

まずなんらかの形でダウンしたのなら、あわてて前転・後転しないこと。レバーガチャをすれば早く起き上がれるが、それこそ相手の思うツボ。ニールキックのような技は大抵のキャラが持っているので、そこをつけ込まれる可能性がある。

ダウン攻撃をくらうと一度間合いが離れるので、それから後転しても遅くはない。落ち着いて距離をとろう。これはCPU戦でも言えることだ。

また、起き上がるときに有効な技はクロスチョップとドリルアタック。やり方は、相手方向にレバーを入れLPとRP同時押し。届く範囲も広く、潰されにくい。不用意に近づいた相手に当ててやろう。

さらにこの技は、後転したあとでも出せる。利用価値は高い。


この技はしっかり出せるようになろう。

ひるみ技

最後にニーナのひるみ技を紹介しよう。技はニールキック。相手はしゃかみガードできず、立ってガードするとひるむ。そのあとはLKかRKが無条件で入るというもの。

今のところ連続技には発展しないが、単独でも有効。

この技を見切れるか!! 対戦攻略 マーシャル・ロウ

担当：T・S

数少ない中段攻撃を使っての攻め方を教えよう。

ではマーシャル・ロウでの基本的な攻防、ダウンしたときの起き上がり方などを説明していこう。

基本的な攻防 その1

まず中段攻撃の少ないこのキャラクターで闘うには、その数少ない中段攻撃を覚え、そこからいろいろな攻撃のバリエーションを自分で作ることが大切なので、まずはその中段攻撃を使っての攻め方を教えよう。

それでは相手が立っているときであるが、立っている相手に中段攻撃をしてもガードされてしまいスキのある技なら反撃される恐れもあるので、こういうときは素直に下段攻撃もしくは投げ技を狙えば問題はないだろう。

問題は相手がしゃがみ防御しているときである。

このときは上段攻撃は当たらないし、投げ技もできない。そこで中段攻撃が必要になってくる。

中段攻撃というのはしゃがんでる相手にはヒットし、相手を立たせる攻撃でもあり、ダウンさせることができる技でもあるのだ。

ロウは蹴り技が多く、大抵の技は上段の連続蹴りで、中段の連続がない。あるのは単発での中段蹴りなどで決して強いキャラではないだろう。

しかし、今までに紹介してきた技の中には上段ガード崩しなどできる技もあるので、いかに中段を使いこなすかで強さも変わってくるだろう。

基本的に中段攻撃の1発に頼るならば、ひたすら上段攻撃や投げ技を狙えば相手は警戒してしゃがむだろう。そこに中段攻撃を出せばダウンさせることも可能である。

これは相手がしゃがみがちのときも同じで、アッパーやミドルキックなどで立たせて、下段攻撃、投げを狙う2択攻めで攻めるようにしよう。



ドラゴンキックが炸裂!!このように相手を揺さぶろう。



しゃがんだところに、



とにかく上段攻撃…、

基本的な攻防 その2

その2では、起き上がりについての攻防を説明しよう。

鉄拳のダウンというのは、ダウン中にレバーやボタンをさわらなければずっとダウンしている。起きるときにレバーかボタンを押さなくてはいけない。

しかし、ただレバーとボタンをガチャガチャ動かしても自分の思った起き方はできず、また相手の攻撃を受けダウンしてしまうので、ここではその起き方の種類などを説明しよう。

起き上がりの種類はまず、前転、後転、その場で通常起きの3種類で前後転をしてからの攻撃もあるのだ。

鉄拳はダウンするとダウン攻撃以外にも通常技などで攻撃ができるので、ヘタに急いで起きようとしてもCPU戦のときとかは、なかなか起きられないときがあると思う。

ロウは他のキャラと同じで変わった起き方はない。

簡単にその場の状況にあった起き方をいくつか説明しよう。

●ダウンしたとき相手が近くにいるとき

このときに相手と離れたいときは後転すれば問題はないが、その後転を相手が追いかけてきたときはピンチである。

こういうときは後転中にレバーを入れる方向によって違うがボタンを押して追ってきた相手に攻撃することができる。ダウンしたときに相手の方向に頭があるか足かで多少の違いはあるがこういうときは前後転中にレバーを相手方向に入れ、ボタンを両方押せば前転したときは、その場からいきなりクロスチョップを出すのだ。これは結構使えるので覚えておくといいだろう。

●ダウンしたとき相手が遠くにいるとき

このときは相手はこちらが攻撃するのを待って、攻撃したところに反撃してくるので素直に攻撃はしないで起き上がるのがいいだろう。

とにかく、その場の状況に応じて使い分けられるようになろう。



CPU戦は本当に起らきれないので、考えて起きよう。



「ジャーンプ」これがよく当たるんだ。



コロコロと逃げてから…、



こんな場所で攻撃してもスキだらけだよ。

キング

投げで決めるか、強力な技で攻めるか

連続技は少ないが、中段と下段はなかなか充実している。

担当：かっちん

キングはコンビネーション技が少なく、相手をガンガン押しながらペースを握るという闘い方は、どちらかというと苦手。

やはり、強力な有効打を相手に送り込みつつ投げ技を決める。このような闘い方が一番似合っているだろう。

どの投げ技が有効か?

さて、もうご存じの通りキングにはたくさんの投げ技が揃っている。その数はじつに7つ、威力も違えば投げやすさも違う。

もちろん人それぞれの好みで技を選んでもいいが、ここではもうチョット現実的に有効な投げ技を考えてみよう。

とりあえずオススメなのが、

- **ツームストン**
- **ジャイアントスイング**
- **フランケンシュタイナー**

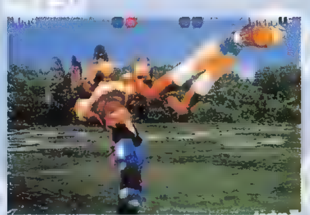
の3つ。

なにが有効なのかというと単純に威力が強いから。ツームストンは体力ゲージの約半分、ジャイアントスイングとフランケンシュタイナーはおよそ3分の1を奪うことができる。

ただし、コマンドがやや難しいものもある。慣れてしまえば問題はないが、通常投げと比べればどうしても正確性に欠ける。確実を求めるならば通常投げだろう。このゲームには投げ返しもないしね。

だが、豪快な投げ技は見逃せない。狙うなら狙ってくれ。


安定感を求めるなら通常投げ。


豪快にいくならコマンド投げだ。

有効な技はどれ?

投げを決めようと言ってもそう簡単に決まるなら苦労はしない。もちろん普段は、技の応酬が主な闘い方になる。

そこで次は、有効な技をピックアップしてみよう。

- **1、2、アッパー**
- **ジェイルキック**
- **スマッシュアッパー**
- **ミドルスマッシュ**
- **フライングクロスチョップ**



ジェイルキックは迎撃系の技。

の5つ。とりあえずこのあたりが使える。

1、2、アッパーはキングの数少ない連続技の1つ。最後の3発目が中段攻撃で使いやすいが、相手はダウンしてくれない。ただし、相手が中段攻撃を意識し始めると、こちらの投げが狙いやすくなるというもの。

ジェイルキックは、見た目がただの蹴り上げではあるが、攻撃判定は中段になっており、ヒットすれば相手はダウンする。

この技の有効な使い方は、近距離で置いておくように使うとよい。当たり判定が強いので、相手の技を潰してくれる。どちらかというと守りに使う技。

スマッシュアッパーとミドルスマッシュは、中段と下段の差があるものの、リーチや判定面はよく似ている。使いどころも同様で、相手を押しているときに使いたい。ジェイルキックとは逆の攻めの型と言える。


もう一押し必要なときに使ってみよう。

フライングクロスチョップは、ゴリゴリ押してくる相手にカウンターを当てるように使うと有効。また、困ったときのなんとやらで、この技を出してもいいだろう。もし立ちガードされても反撃は受けず、逆にこちらの投げが決まる場合もある。

ダウン攻撃はどれを使う?

鉄拳には全キャラ共通のダウン攻撃が存在するが、キングはそれらを使用するよりももっと有効な技がある。その技とは、

- **エルボードロップ**
- **フライングクロスチョップ**

の2つ。

エルボードロップはとにかく威力が高い。へたな投げ技よりは多くの体力を奪ってくれる。ただし、すかさず追い打ちをかけないとかわされてしまう。使うなら迷わず実行しよう。


なかなかの威力を見せてくれるエルボードロップ。

フライングクロスチョップは威力はさほどでもないが、相手が前転か後転したときでも当てることができるのが強み。タイミングが遅れたときや相手との距離が離れている場合はこちらを使おう。いろいろな意味で万能だぞ。

ひるみ技

キングのひるみ技はサテライトドロップ。相手が立ってガードした場合は、そのままジェイルキックを当てることができる。

しかし、サテライトドロップは上段攻撃なので、しゃがまれていると当たらない。


相手の起き上がり、前転、後転に重ねるように。

手の長い「サイボーグ」対戦攻略
ジャック

担当・T・9

下段、中段攻撃の豊富なジャックの技を紹介しよう。

それでは、サイボーグ「ジャック」の戦略や特徴などを含めて説明していこう。

ジャックの特徴

ジャックは体が大きく他のキャラクターと比べるとスピードが少し劣っている。

しかし、その大きな体を利用しての投げ技は破壊力が抜群であるのだ。


ジャックの技の1つだがこんなに遠くでも当たる。

投げ技のほかにも長い手を使っての打撃技もたくさん持っていて、少しぐらい相手との距離があってもリーチがあるので打撃系の技は届くのだ。

サイボーグの戦略

このキャラクターの攻撃は中段と下段攻撃が多く、いわゆる他の格闘ゲームにある待ち（しゃがみ待ち）はジャックには通用しないのでガンガン攻めていってもよいキャラクターなのである。

戦略としてこのキャラの場合、連続攻撃は大抵1発当たれば全部当たり相手をダウンさせることができる。その連続攻撃が例えば、下段攻撃からいきなり中段攻撃に切り替わるので、他の技を単発で出してから違う技で攻めるといった闘い方はあまりする必要もないのである。


最初は下段パンチ…、


何発かするといきなり判定が中段になっている。ジャックはこういう攻撃が多いぞ。

ジャックは他のキャラクターみたいに技と技の組み合わせがなく、すべての連続攻撃が一連の動作となっているのだ。だから下段攻撃から連続で上、中、下段へと振ることはできないので、ジャックは連続攻撃の最初の攻撃でどんな技かを相手に見切られると苦しいかもしれない。


写真はミシェールだがまず足払い。そこから…、


いきなり中段攻撃（下段も可能）。これがジャックにもあればいいのに。

そこで戦略その1として使えるのが、ジャックの持っている連続攻撃を途中で止めてから違う技につなぐという方法だ。

これは技から技へ移るときにスキが多少できるが相手に技の終わりに反撃をくらうよりはいいだろう。それくらいのリスクは承知のうえで使ってほしい。

例えばワイルド・スウィングという技があるがこの技は最高3発までの中段攻撃を出すことができる。


まずワイルド・スウィングを2発…（1発でもよい）。


立ちガードしたところに、


はい投げ技。

この技は相手に1発目で特にバレやすい技であるが、これを防御するには絶対に立ち防御じゃないとヒットしてしまうので相手は必ず立つだろう。それで、3発全部防御してからの反撃を考えているはずなのだ。

だが、こちらが2発で技を止めたときは相手は大抵そのままの状態（立ちガード）であるので、そこに投げ技もしくは下段攻撃をすると必ずと言っていいほど相手がその技をくらうだろう。

このときに使う技はより一層破壊力の高い技を使えば相手に与えるダメージもいっぱい奪えるのでチャレンジしてみてほしい。

この闘い方は他のキャラクターでも一応できるが、ジャックは連続攻撃をたくさん持っているので一番使い道があるだろう。

今紹介した技は本当に1つの例であるので他にもいろいろな攻め方はあるから自分独自の連携技をいくつか作って闘おう。

一応最後にポイントとして言っておくが、下段攻撃をすると相手はしゃがむわけで、そこで投げを狙わず中段攻撃を出す。

逆に中段攻撃は相手を立たせる意味でもある。注意として上段攻撃をしても、しゃがめば空振りするので覚えておくとよい。

今まで説明してきたが、これらの技はあくまで上級者同士の対戦での話であって、CPU戦や初心者に使っても逆効果であるので相手によって闘い方も切り替えられるようにしておくといいぞ。

インディアンは裏をかけ！
対戦攻略 ミシェール・チャン

担当：アディオスToshi

華麗な足技は、あくまで相手をしゃがませるため。すべての下段攻撃は、威力ある拳への布石とせよ！

町のゲーセンでも、おそらくミシェールは人気が高いと思う。女キャラということも手伝ってるだろうが、必殺技のほとんどが連携技で、見た目が美しいというのが大きな要因だろう。今回はその連携技ができるだけ決められるような戦略を考えていこう。

通天砲を熟知する

ミシェールで最もお手軽に使える技と言えば、何と言っても通天砲。他のキャラのP連打系の技と違い、中段攻撃であり、ヒットすれば相手が浮き、追い打ちも可能というおいしさがいい。

ただし、この通天砲は出るのが遅いうえに、本当に連打しなければ出ないので、相手のわずかな隙に叩き込むというのが難しいし、ガードされると投げられてしまう。

ところで普段この技を出そうとすれば、常に立ちLPを最低一回は出してることに気づいているだろうか。つまり立ちLP↓通天砲という連続技を無意識に出しているということだ。



通天砲を出す際、無意識にLPが出ており通天砲が遅く感じる。

まぁ、連続になるから別にいいのだが、まったく立ちLPを出さないようにする方法もある。それは⇧LPから連打を始めるのだ。ミシェールの⇧LPは他キャラがアッパーになるのに対し、なんと通天砲の1発目と同じモーションであり、しかも本当に通天砲の1発目とみなされる。要するに⇧LPから連打を始めても、⇧LP↓通天砲とはならないのである。

この現象を利用すれば、通常途中で止めることのできない通天砲を、1発（⇧LP）で止め、安定してガードしようとする相手を投げたりできる。

また、上段で判定の弱い立ちLPを止められ、通天砲にいたらないことが多いとき、この方法を使うといいだろう。



連打すれば通天砲の1発目になるが、これは⇧LPなのだ。

前掃腿を出す前に…

通天砲を除けば、ほかのミシェールの攻撃のほとんどは下段攻撃、前掃腿からのバリエーションを駆使するものだ。

しかし前掃腿は見た目の鋭さとは裏腹に、思いのほか上からの攻撃（中段）に潰されることが多い。

これを防ぐためには、立ちRKを活用するといいぞ。

具体的に言うと、立ちRKを出してから前掃腿にもっていくのだ。一見立ちRKと前掃腿の継ぎ目に反撃を受けそうだが、そんなことはまずないと言っていいだろう。

なぜなら立ちRKは戻りのモーションがなくなり、つまりキャンセルされて前掃腿に移行されるからである。しかもカウンターでRKが入れば、前掃腿↓十字把まで空中で入るため連続技になるのだ（普通はならない）。しかもこの組み合わせ（立ちRK↓前掃腿）のみでき、例えば立ちRK・崩捶や、立ちLK↓前掃腿などはキャンセルされることはない。



立ちLKの戻りのモーションがなくなり…、



前掃腿が出る。この組み合わせのみ可能でカウンターなら連続。

そのほか、前掃腿を入れやすくするには、突双掌をガードさせ、ひるませてからという手がある。

しかし連続技にはならないので、投げとの2択。しゃがまれてはいけないので、トゥーキック（中段）も混ぜていこう。



突双掌でひるませてから、投げか通常技をせまる。

しゃがんだら考えろ！

前掃腿は、当然単体で使っては威力を発揮されない。一番いいのは、連携されて十字把が入ることなのだ。しかし十字把はガードされると投げられるので、多用は控えるべきだろう。前掃連腿でネチっこく攻め、相手が下ガードしそうなときのみ出していくといいぞ。

そこで問題は、前掃連腿があまりにも威力がないこと。だから、あまりしつこく前掃連腿を出していても、相手の1発で逆転されてしまう。

これを解消するため、前掃連腿がしゃがみ状態であることを利用し、立ち上がり中に出せる蒼空砲を使うのだ。この技ならガードされても反撃を受けないし、入れば相手はダウンするのでおいしい。

また蒼空砲は中段だが、下段技の後掃腿もある。すこし前進しなければならないのが難だが、近ければ穿弓腿も入れて連続技になり強力だ。

穿弓腿はガードされるとマズイが、それなら後掃腿で止めておけばいい。

こんな感じで、前掃腿からの決まりきった技ばかりを連携と考えず、しゃがんだ状態からの技を工夫すればミシェールはもっと強くなるぞ。



後掃腿か…、



前掃腿でしゃがんでいたら…、



蒼空砲かの2択だ。

卍忍術の奥義を極めし者へ…
対戦攻略 吉光

担当：卍党忍術師範代

対峙する者すべてを斬る——しかし、体術なくして力は生かされん。その体術を伝授しよう。

卍党へようこそ！ 対戦で強くなるには…

卍党の忍者となるためにはまず体術と剣術の2つを体得しなくてはならない。

今回はそのうちの一つ体術を伝授しよう。これさえ覚えれば対戦において敵はいなくなるだろう。

卍党忍術心得其の① 必殺技を生かすために基本技を生かせ！

体術の基本を話す前にまず己の技を知らなくてはならない。特に必殺技は基本技からつなぐものが多いので基本技は重要だ。その基本技から説明しよう。

●立ちパンチ系

左右共にストレートでスピードも大差なし。あまり使えないが素早く入力するとなぜかアッパーが出る。これについては秘密。◆に入力してパンチを押すとアッパーが出るが、モーション的には両方一緒。ただし、右パンチのときは相手がダウンしてくれるのでこちらを使っていこう。

●立ちキック系

次に立ちキック系。パンチは他のキャラと大差ないがキックは異なる。まず右キックは他のキャラと同じようなハイキックだが、必殺技の三散華につなげるので使える。左キックは体をひねって出す回し蹴りで威力はある。しかしスキが大きいので使えない。しかしこの左キックは単体では使えないもののすぐに中段蹴りをつなげられる稲妻の1発目として使えばかなり使えるハズだ。


必殺技のような蹴り。スキが大きそうだが…、


稲妻に切り替えれば意外と当てられるぞ！

●しゃがみ系

しゃがみパンチはどちらもかわらない上に、リーチもなく、威力もないので使えない。その代わり、足払い系が使える。特に左足払いは◆に入力しながら連打すれば卍芟になるので当たったらすぐ連打しよう。

さて、だいたいの基本技の特徴がつかめたかな？

では次に対戦で重要な必殺技については付録や前号を参照してほしい。闘い方を考えよう。

卍党忍術心得其の② 遠・中距離戦を制せ！

吉光の技を見ると接近戦のとき単発で使える技がない。なによりも中段攻撃が少ないのでパンチ連打系の技に頼ることが多い。その代わりといってはなんだが、遠距離から一気に間合いをつめられる忍法陽炎や、回転しながら相手に近づき、しかも他の技に変化できる忍法卍葛、出が早く、中段攻撃の跳び膝蹴りなどの奇襲技が多い。ここら辺の技と投げを使った対戦での攻め方を考えてみよう。

●忍法陽炎からの攻め方

ミシェールやロウのように接近戦を得意としている相手に有効。まず間合いを思い切りとっておき、相手が近づこうとしたらとりあえず忍法陽炎を出す。この技は上段攻撃なのであまり意味がないようだが、ここで3択攻撃が仕掛けられる。まず単発で出してみる。相手が立ちガードをしたら着地と同時に投げを狙い、これを警戒して投げを返そうと技を出してきそうな相手には忍法陽炎の後、草薙をつないでおけば連打で攻撃するので相手の反撃を潰せるぞ。

さて、これらをさらに相手が警戒してしゃがみガードするようになったら陽炎→草薙と出してそのまま上を抜けていくか、陽炎で着地して、いきなり跳び膝蹴りを出すと有効だ。

●忍法卍葛からの攻め方

陽炎を使った戦法だけでは読まれやすいのでもっとたくさんの技へ変化できる卍葛を使った攻めを伝授しよう。

まず忍法卍葛を連打で出す。このときの相手の様子を確認する。ヒットしたらそのまま連打し、気絶（回転し続けるとこちらが倒れてしまう）前にすぐ卍芟に切り替えるか、途中で止めて投げを狙う。立ちガードした場合も同様に攻めよう。


遠目からまず陽炎で近づき、


立ったら投げてしまえ！


しゃがんだら草薙で逃げてもよいし、卍芟を出してもよい。


投げを警戒して陽炎後反撃してくるときは草薙を出しておけ。


卍葛からこの卍芟をつないで、

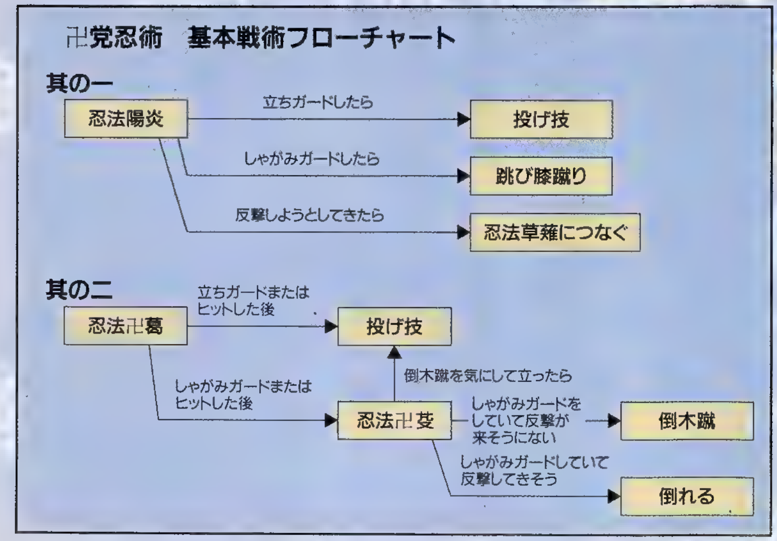

この倒木蹴を見せておく。あとはフローチャート通りに…。

さて、こちらが卍芟に切り替えたときにさらに相手の状態を見る。くらっていたらどのようにしてもよいが、ガードされているときは倒木蹴まで つなぐか卍芟を連続で出し続けて倒れるかを選ぶ。倒木蹴は出すまでに少しスキがあるので反撃を試そうとしている相手には効果がない。こういう人には自ら倒れてしまおう。これは奇襲技（倒れている相手に当てる技）以外の攻撃は受けない。

この2つの攻めを使えば体術は完璧だ。

しかし、刀を使った攻めが加わらなくては真の卍党忍者とはいえない。

次回はその刀術を伝授するぞ！



主催：新声社ゲーメスト　協賛：株式会社ナムコ

オンシップ開催決定!!

持つ者よ、ここへ集え…

■参加方法

今回の鉄拳大会に参加する方法はゲーメストに付いている応募ハガキに必要事項を記入のうえ、50円切手を貼り、応募ください。ただし応募者多数の場合は、抽選により決定させていただきます。なお、参加選手として抽選で選ばれた方には、11月中旬ごろまでに大会の案内とともに郵送で連絡いたします。

また、全国各地のゲームセンターでのキャンペーンを行う予定です。これらのゲームセンターでのイベントの予選大会を勝ち抜くと、優先的にシード選手として出場権が得られる、という企画も考えております。

このキャンペーンを行うゲームセンターには予選大会予告のポスターが貼り出されますので、詳細はそちらをご覧ください。

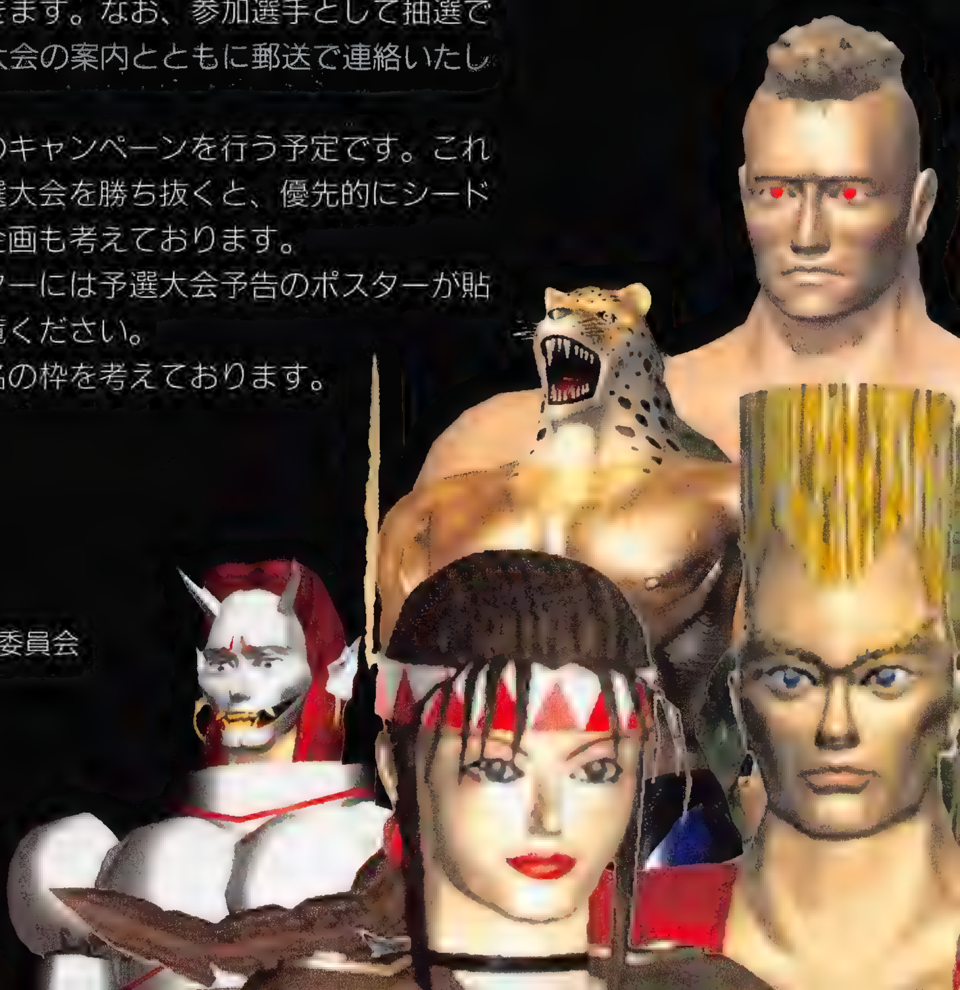
大会参加選手は256名、見学者は100名の枠を考えております。

■応募ハガキの締め切り

2月25日（土）

■お問い合わせ

新声社全日本鉄拳チャンピオンシップ実行委員会
TEL：03(3293)9330



第10回 ゲーメスト杯争奪

全日本鉄拳チャンピ



無敵の技と最強の拳を

大会参加者大募集！

応募ハガキの締め切り2月25日！
地方予選からの推薦枠も設定！

大会開催日：**3月25日(土)**

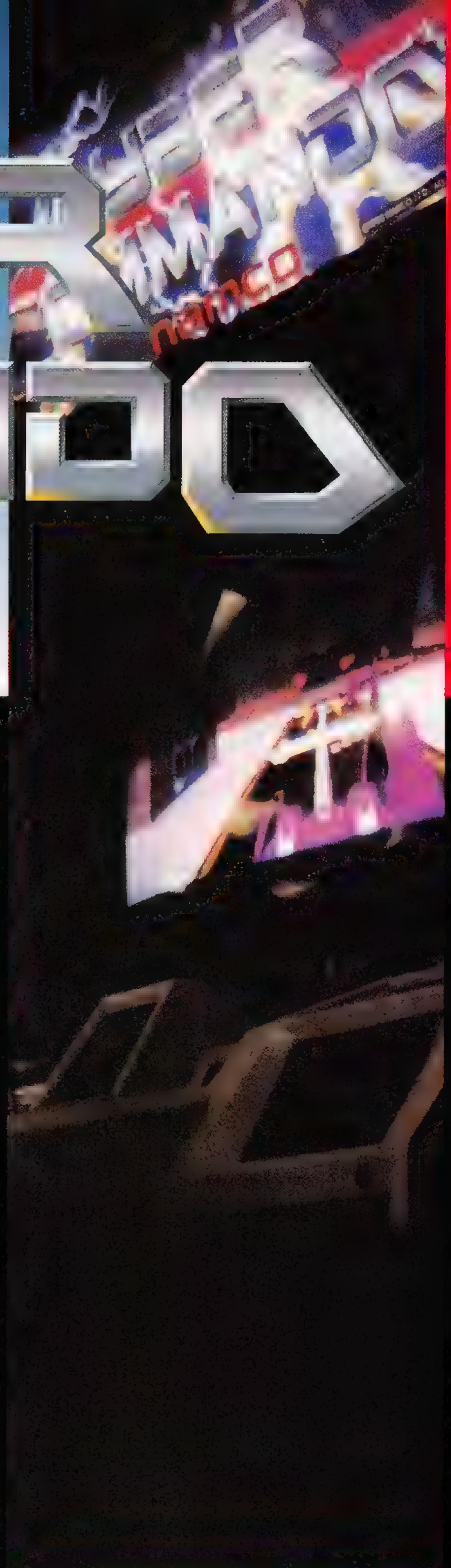
会場：**新宿三省堂ホール**

受付開始：**午後12:00(予定)**

優勝者ならびに上位入賞者には豪華賞品が盛りだくさん。また、ゲーメストのゲーム大会恒例の謎のイベントも用意！

迫りくる[illegible]に、ただアタックあるのみ!!

CYBER COMMANDO



サイバーコマンド

今回は、サイバーコマンドを基礎から徹底分析。好評のCPU連載攻略もいよいよ本格スタート。まさに必見の内容だ!!

基礎からのサイバーコマンド完全版

担当:DS1

2本のレバーから生み出される動きとは

ビークルの操作については以前にも少し触れたが、ここではさらに細かく解説することにしよう。

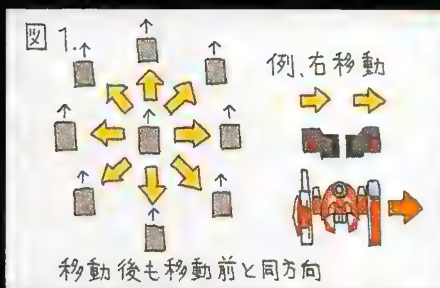
まずは図1を見てほしい。

ビークルの操作は、もちろん2本のレバーで行われるのだが、この2本のレバーを一律に同じ方向に傾けた場合、前、横、斜めのいずれにせよ機体の向きは変わらずにビークルは移動する。

つまり左右のレバーを同じ方向に、同じ角度で傾けている限りは、移動後も機体は移動前と同じ方向を向いていることになる。

当然それだけの動きでは、機体を移動させることはできても、敵を狙い撃つことなどできはしない。

図1.



そこで必要になってくるのが、回転（と旋回）の動きである。

今度は図2を見てほしい。

機体の向きを変えるには絶対に左右のレバーで、入力の差がなければならない。

図2のⒶとⒷでは、移動後の位置と向きは同様のものとなるが、その過程に若干の違いがある。

ただ、旋回も属性的には回転の一種で、必然的に機体の向きを変える場合は、回転の動きを絡めた移動方法になっている。

図2.Ⓐ

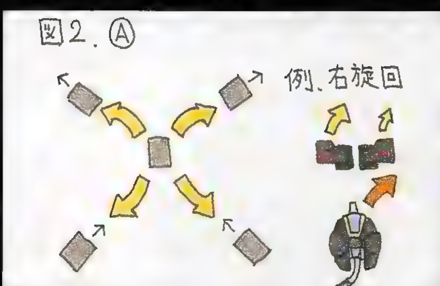
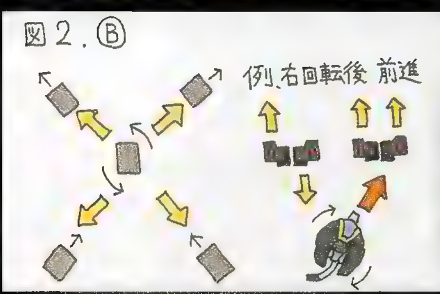
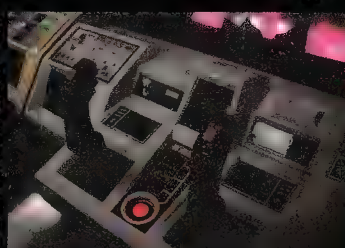


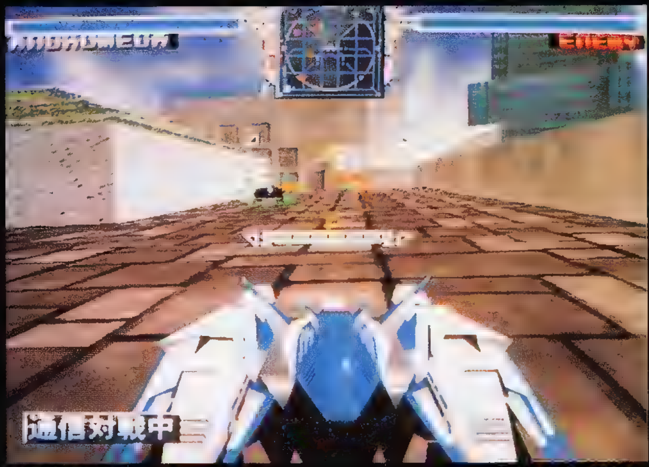
図2.Ⓑ





レバーの方向を大まかに8方向とすると、2本のレバーで64種類もの操作ができる。アナログのレバーであることを考えると、まさに無限の動きとなる。

CYBER COMMANDER
担当
- ■DS1
- ■K.K.雪風
- ■ずるずる
- ■MAN次郎
- ■かんぬき
- ■立衆多



アンドロメダは、スピードを緩めて有利な状況はほとんどない。常に全速移動だ!!

Ⓐとⓑでどちらの移動を使ったほうがよいかは、そのときの状況にもよるので一概に言い切ることはできない。とにかくここでは、機体の向きを変えての移動方法は2種類あるということを知ってもらえればいい。

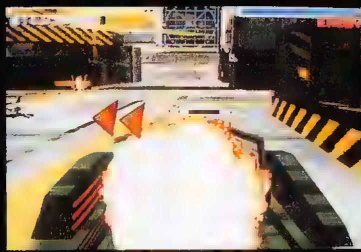
ビークルの移動についての重要項目

さて、レバーによってビークルがどう移動するのか、大まかに理解してもらったところで、今度は実際のプレイで、どういった動きを心がければよいのか、具体的に見ていくことにしよう。

●常に全速での移動を心がけよ

全速で移動する理由、それはもちろん自機の位置を(相手に)特定させないためである。特にアンドロメダなどの高速機種は、相手をスピードによってかく乱させるタイプなので、全速移動は基本といってもいいだろう。

また、動きの遅いワイルドベアであっても、そのジャミング能力を生かして(基本的に動きの遅いビークルほど、相手のレーダーをジャミングする時間が長い)敵との距離を離すために、全速移動は欠かせない要素になっている。


スピードが遅いからといって、動かなければもっと簡単に捕まる。待ち伏せだけで勝てるほど甘くはないぞ。

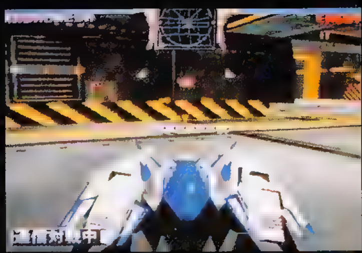
結局のところ、全ビークル共通で全速で動き回ることは重要なのである。

ここで再び図1を見てもらいたい。あることに気付かないだろうか?

そう、全速移動とは2本のレバーを同じ方向へ、一杯に傾けた状態を指している。それはつまり、前後を含めた平行移動は全速移動と同じであるということなのである(ここでは、前、後、横、斜めへの全速移動を意味しているので、最高速移動とは別にして考えてもらいたい)。

実戦で全速移動、つまり平行移動を多用することはわかってもらえたと思うが、それだけでは戦っていくことが困難なのは前述の通りである。

大切なのは、この平行移動の動きに、いかにスムーズに回転の動きを加えていくかであろう。



流れるようなスムーズな操作。速いビークルでここまでできれば、戦わなくても楽しい(戦えばもっと楽しい)。

●敵の方向へ向き続けよ

敵の方向へ機首を向け続けること、それは敵の攻撃に対する対応がいつでも可能な状態になっていることを意味する。

敵が視界に見えているときはもちろん、たとえ背景ごしであっても敵の攻撃に対する回避運動が、機首を向けていればそれだけ容易になる(敵ミサイルを純粋に目で見てよけることができる)。

それと同時に、こちらの攻撃も敵を視界に捕らえた瞬間に行うことができるのだ。

敵の動きをレーダーできちんと確認していれば、敵の方向へ機首を向けながらの移動は、それほど困難なものではないはずだ。


背景ごしでも敵に機首を向けていれば、後方に回り込まれることなどありえない。

上級者同士の戦いでは、敵の真後ろにピタリとついて攻撃をする、などといったことはほとんど皆無である。それは敵の方向へ機首を向けて(敵を中心にして)移動することが自然とできているからなのである。



ピースキーパーにとっては最悪の状況。いくら5連装ミサイルでも、後方に撃つことはできない。

●地形を完璧に覚えろ

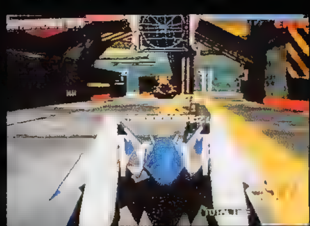
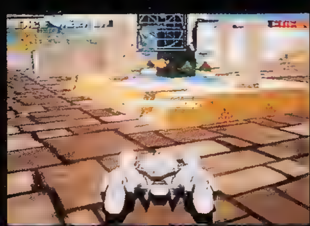
ビークルの移動において、最も重要でなおかつ時間を要するのが地形の把握だといえる。

自機の進行方向を見て、地形を確認しながらの移動では、前項目で触れた敵の方位へ機首を向ける動作は、とてもおぼつかないものになってしまうだろう。

前号でも書いた、見えない部分のイメージとは、地形を覚えることを前提とした話である。MAPについては次号で紹介予定なので、ぜひともそれを参考に、地形の把握を完璧にしてもらいたい。

ビークルの移動についての基礎は、とりあえずはここまで。背景ごしての揺さぶり(かけひき)や、照準の適切な狙いのつけ方などは、実戦編として次号以降で攻略していくつもりだ。

基礎からのサイバーコマンドはまだ続くゾ。次ページへ急げ!!

地形は3種類。都市エリア、公園エリア、工場エリアとなっている。

レーダーの必要性とは？

サイバーコマンドの対戦において、その場の状況に左右されず、常に必要となる要素とは次の3つが挙げられる。

1、ビークルのスムーズな移動
2、地形の把握
3、敵位置の確認

前ページの移動についての解説でも触れた内容だが、ここでは3の敵位置の確認について、レーダーを絡めた解説をしていこう。

敵が視界にいない場合に取る行動は、普通次のようになるはずだ。「レーダーで敵の位置と移動方向を確認」→「敵の方位に機種を向ける」→「移動」→「接触（戦闘）」

ところが、レーダーに頼らずに敵の捕捉をする場合、「周囲の確認」→「敵を発見できない場合他の場所へ移動」→「再び周囲の確認（以後発見できるまで繰り返し）」→「発見」→「接触（戦闘）」となり、ひどく能率が悪い。



レーダーを利用しての敵位置確認は数秒とかからない。



レーダーを見ずに敵をさがすとなると数十秒かかる場合もある。

また、周囲の確認はその場での回転を使うことになるが、その回転がサイバーコマンドでは非常に遅い（遅く感じる）。それは、通常の移動速度と回転の移動速度の差が大きいためである。

つまり、その場での180度回転などは、敵の攻撃を受けない位置にいない限り、するべきではないだろう。

とにかくここで覚えてほしいのは、

敵の位置の確認は、時間がかかればかかるほど敵の攻撃を受ける危険性は増大する

ということであり、その時間を短縮するためには、レーダーを見ることが必要不可欠な条件なのである。



しかも発見前に敵の攻撃を受ける可能性大!!



ミサイル回収時は特に敵の位置に注意。

レーダーのすべて

それではレーダーの説明に入ろう。

レーダーに表示される光点は、実は3つしかない。その3つとは、

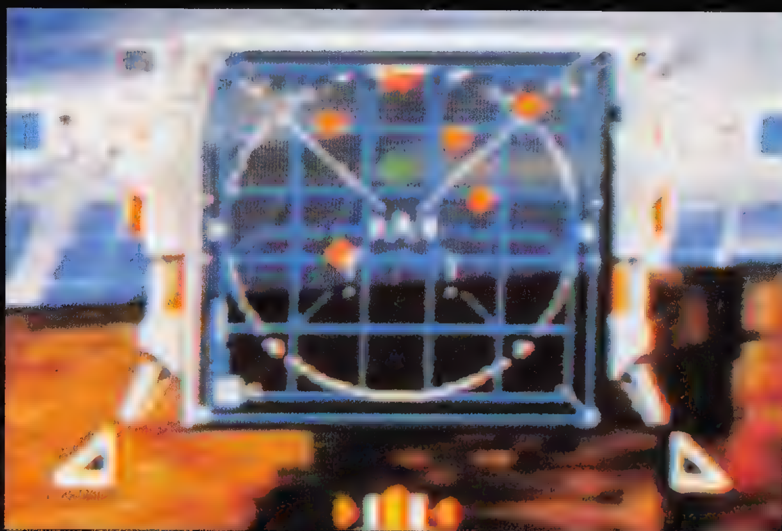
- ●緑…敵ビークル
- ●赤…ミサイルコンテナ
- ●赤と白の点滅…中身の出現しているミサイルコンテナ

である。そして中央の白い線が自機を表している。最低限これを知っていれば、レーダーを見る上では問題ない。

その他に、中央から伸びるV字型の白い線は自機の視界を表し、この線より外側の映像はその場での画面で見ることはできない。敵を常に、この扇状の枠内におさめて移動することを心がけよう。

レーダー全体で、フィールド上をどの程度フォローしているのか気になる所だが、レーダーの範囲は意外に広く、フィールドの4分の1弱はレーダー表示されている。

また、レーダーが広範囲を表示していることでの問題点（というほど大げさではないが）として、ミサイルコンテナなどの光点が実際より大きめにレーダー表示されている点が挙げられる。



サイバースレッドと比べるとかなり大きくなり、わかりやすくなったレーダー。

後退しながらのミサイル回収は、よほど熟練しないとムリ。

これの何が問題かと言うと、レーダーを見ながらのミサイル回収が困難になっている原因だからである（光点に自機を重ねてもうまく回収できない）。とはいえ、ミサイルはコンテナを破壊してからの回収が主なので、レーダーを見ながらの回収が比較的困難なことをわかってもらえればここでは十分だ。

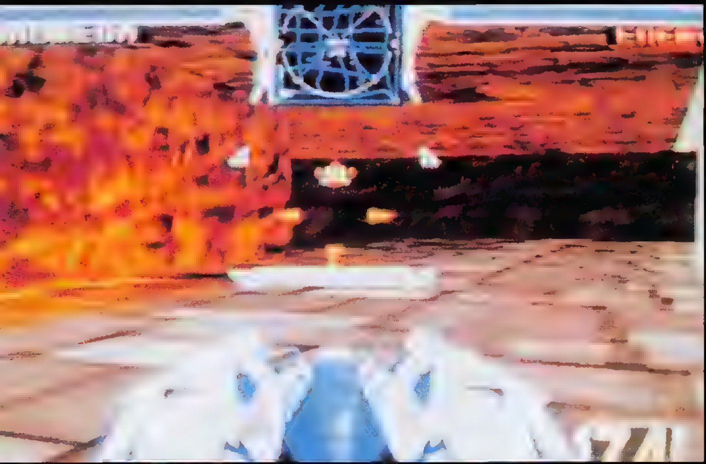
ジャミングの及ぼす効果とは何か？

ジャミングは、その時間の違いこそあれ、各ビークル共通の能力である。ジャミング自体は自動的に行われるため、具体的にどうこう言う部分は少ないが、サイバーコマンドを特徴づける要素の一つであることは間違いない。

余談になるが、アンドロメダラー（←アンドロメダ使いの略。ダサイ）雪風は、最初のサイバーコマンド取材時にレーダーを見るタイミングが、ことごとくジャミングをかけられた瞬間であったためドツボに陥っていた。

ジャミングをかけている（かけられている）タイミングを覚えることは、より高度な対戦を目指すためには無視できないところであろう。また前述のような事態を防ぐためにも、各ビークルのジャミング時間は覚えてほしい。





ジャミングをかけられた時にレーダーを見てアセるK.K.雪風。それはそれとしてこんな顔をする必要はまったくない。

ジャミング能力のデータと実際の違い

それでは、ビークル別のジャミング能力表を見てもらおう。

表では、ムラサメとワイルドベアが同じジャミング能力で、ブゥードゥーとアンドロメダもほぼ同じ数値となっている。これを見て疑問を感じる読者も多いことだろう。

そう、実は最小と最大値は同じでも、ムラサメとワイルドベアを比べるとワイルドベアのほうが最大値に近い部分で安定しているのだ。

同様に、ブゥードゥーとアンドロメダも、アンドロメダのほうは最小値に近い部分で安定しているため、実際のジャミング時間はブゥードゥーよりも短い。

表ではかなりムラのあるピースキーパーも、実際はパースウェイダーと同程度のジャミング能力である。

まあ正確な数値は参考程度で、これぱかりは実際の対戦で感覚をつかむのが一番かもしれない。



ワイルドベアは最強のジャミング能力。恐怖が敵をつつみこむ…。

ビークル別 ジャミング能力表	ジャミング時間（秒）	
	最小	最大
パースウェイダー	1.00〜2.00	
ムラサメ	2.00〜3.00	
ブゥードゥー	0.70〜2.00	
ワイルドベア	2.00〜3.00	
アンドロメダ	0.67〜2.00	
ピースキーパー	0.17〜2.50	

サイバーコマンド上達への秘訣

前号より、基礎からのサイバーコマンドと銘打って説明してきたが、本当に必要なことは実際に何回もプレイして操作に慣れてもらうことにある（何やら全然上達の秘訣になってないが…）。

今回の説明でも概念的な説明ばかりで、実戦でのテクニックなどといったことはほとんど触れていない。

しかし、こうした基本を知って操作に慣れていけば、必然的にテクニックは身についていくのである。

1、2回のプレイで目覚ましい上達は期待できないが、しばらく続けているうちに驚くほど上達している。こんなことが往々にしてある。それがサイバーコマンドの奥深さの一端でもあるのではないだろうか。

次々号からは、いよいよキャラ別対戦攻略（前編）に突入する。それまでに腕を磨いて待っていてくれ!!



鋭意制作中、期待せよ!!

徹底攻略いよいよスタート!

ウラヌス救出作戦 成功への軌跡 対CPU戦攻略

対戦台の普及が遅れ、CPU戦を行っているプレイヤーが多いと思う。そこで今回はエリア2まで攻略していくぞ!

担当：K・K　雪風

前回からスタートした、対CPU戦攻略。前回はサイバースレッドとの違いにとどまっていたが、今回から本格的に攻略に入ろうと思う。

まず、最初にこの攻略はある程度の操作がキチンとできる人を前提として行っているので、いまだ操作に慣れていない人は前ページの基礎攻略を読んで練習してほしい。

このページでは、CPU全般に関わることから説明しよう。

対CPU戦基本事項① 君の動きがCPUの動きを決定する!

まず、CPUの動きについて見ていこう。

サイバーコマンドのCPUの動きはパターン性があまりない。プレイヤーの動きにある程度応じたものになっている。

こちらの動きに応じるといっても、どこぞの格闘ゲームのようにパンチに反応して攻撃してくるとかいうものではない。開発者が考えに考え、かなり人間が操作する感覚に近い動きをしてくるのだ。

CPU戦攻略の糸口はこの辺にある。

対CPU戦基本事項② CPUの動きを読もう

CPUの行動を決めているものは、基本的にこちらの距離と状態である。

まず距離ではどのように違うのだろうか。どうやら大きく分けると近距離と遠距離しかなさそうだ。

●遠距離の場合

このときのCPUの行動は索敵、つまりこちらを捜している状態になる。この時のCPUは移動に専念し、レーダー上でこちらに近づこうとする。



エリア2からはミサイルも避けようとするぞ!

移動に専念するといったが、それは地形上でこちらが見えていないときに限る。たとえ、マップの角と角でもCPUの主装備の射程内に正面で捕らえられていたら即攻撃に移ってくる。

そういうとき以外はミサイルに対する警戒はないので、こちらが適当に撃っても当たることもあることを覚えておこう。

●近距離の場合

次に近距離の場合。索敵中のCPUにいきなり接近した場合、逃げようとせず、必死になってこちらを向こうとする。このときは基本的に後退しつつ、ミサイルを撃ってくる。副武装は射程距離の中にこちらが入った時のみ撃ってき、主武装は少しタイミングをズラしつつ連射してくる。

このとき、CPUは自分のミサイルの残数などはまったく考えずに撃ってくるぞ!



たとえ見えていても射程外なら勝手に動くぞ!

この状態でのCPUの判断は、結構単純な人間に似たところがあり、こちらが攻撃している最中は避けるのを第一に置き、こっちが弾切れになると追ってくるし、自分が弾切れになるとちゃんと補給をしにいくぞ。このときは相手を見ていないので、背を向け



ミサイルがなくなるとCPUでも逃げ腰になる。

ることもある。

CPUの行動についてはこんなところかな？

では次にこんな人間臭いCPUにどうダメージを与えるかを説明しよう。

対CPU戦基本事項③ ミサイルは避けてから、側面から狙おう

人間に近いCPUに対し、どのようにミサイルを当てればよいのだろうか？

第1エリアのCPUはかなりやさしくなっているので、ミサイルをサイトの中心で撃てば当たる。

しかし第2エリア以降のCPUは正面から撃っても避けられてしまう。こういったCPUにミサイルを当てるコツを伝授しようと思う。

まず次の3つのことに注意してみてくれ。

①ミサイルを避けてから撃て
②照準は少し中心よりズラせ
③先読みで側面を狙え！

まず①について。第2エリア以降のCPUは正面で向かい合って撃ってもすぐ真横に避けられてしまって当たらないが、なぜかミサイルを避けてすぐ撃つと当たりやすい。これはCPUが**索敵→狙う→撃つ**の動作をするためで、一発撃った後だと索敵中のため避けるのが間に合わずヒットしてくれる。この狙い方は対戦でもかなり有効だ。

次に②については地形とこちらのミサイル、副武装を使った当て方のコツを表す。中心からズラした場合、さらに避けられやすくなるのではと思われるが、例えば写真Ⓐのような地形の場合、正面でズラして撃つとCPUはバカ正直に真横に避けようとするので壁に当たり、そのままミサイルが誘導して当たってくれるのだ。これは副武装を使ってワザと避けさせ、壁際に追いつめたところで狙ってもよい。


あせらずに避けてから…ミサイルでカウンターだ！

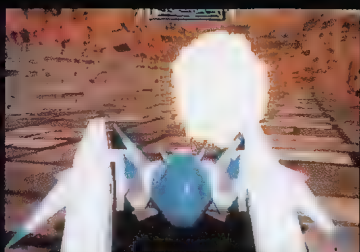

CPUにミサイルを撃たれても、

最後に③について。

これは正面だと避けられるが側面だと避けられないということを利用した撃ち方。しかし、CPUにそんなチャンスがあるのか？実はCPUの行動を先読みで考えればかなりある。

CPUの行動はこちらが遠い位置にいる場合は移動に専念し、進行方向を常に正面にして移動するので、例えばL字の通路では少しでもこちらが遠いと機体の向きを直して旋回する。この通路に入ったのを確認したら即接近して出てくるところに一発先読みで撃つと当たるぞ！

ちなみに最初から接近していると通路を出るときにはすでにこちらを向いているので要注意。


写真Ⓐ壁際でミサイルを撃つのがよいぞ！

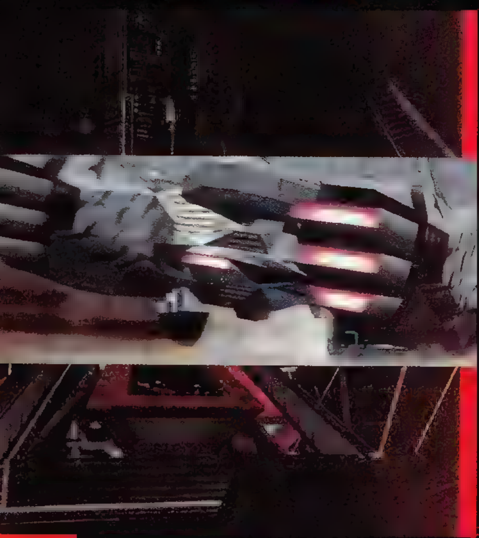
対CPU必勝パターン 敵の弾切れを狙え！

さて、今回はCPUの動きとミサイルの当て方についてだけで終わってしまったが最後にもっと楽なパターンがある。それはCPUに弾を撃たせて弾切れにしてから攻撃するパターン。CPUにもちゃんと弾数が決まっているのでワザと広い地形かL字の通路で正面に向かい合い、避けに徹し、ミサイルを撃ち切ったら接近して仕留めよう。こうして聞くと簡単そうだが、このパターンを成功させられるのは、

①レーダーでCPUの補給路を断つ
②弾を完全に避ける
③敵弾数を把握する

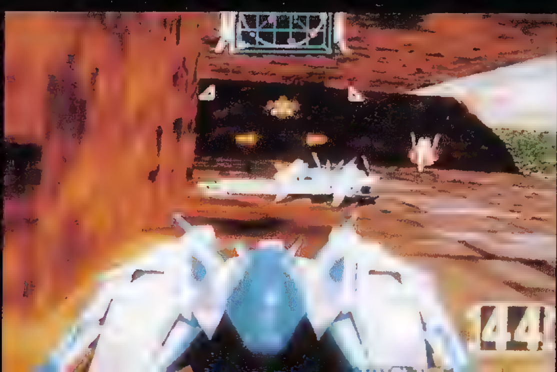
などの条件を満たした人のみ。遅い機体よりも速い機体を使う人におすすめだ。

では、各キャラごとに第1、2エリアの攻略に入ろう。




こういう地形では出口で待って、


出てきたら狙え！


さあ避け切ったぞ！後はぶつけてでも補給を断てば…。

対CPU戦

難関！第2エリア キャラ別基礎攻略

誰もが詰まる第2エリアの3機。
このエリアをキャラ別に攻略するぞ！
担当：K・K雪風

第2エリアから本領を発揮するCPU戦。意外と詰まっている人も多いと思う。
そこで、今回は各キャラごとにこの第2エリアを勝ち抜く基本戦術を説明しよう。

まず敵の性質を知ろう

キャラ別に説明する前に第2エリアを守るビークル3機のCPUの主な特徴を述べておこう。

●アンドロメダ
最初の敵はアンドロメダ。機動力は全機中No.1だが、かなり装甲が薄い上に武器に威力がない。マップの角などに追い込んで4発撃たせてから攻めるのがベスト。

●パースウェイダー
ミサイルよりも自動照準のバルカンが怖い。だが機体の形からかミサイルが当たりやすいのでバルカンが届かない位置、中・遠距離で無理せず戦うのが基本だ。

●ブードゥー
ミサイルを当てにくい上に

ブードゥーのミサイルは弾速が速くてなかなか避けづらい。機動力もあるのでかなりの強敵。ミサイルを撃たせてカラにしたところを狙うのが得策だ。
大まかに説明するとこんな感じかな？
第2エリアを守るビークルはどれも素早い機体。このエリアからこちらのミサイルをかわすようになってくるので第1エリアで適当に撃ってた人は気合を入れていこう。
ではキャラ別に基本戦術を伝授していこう。



ちゃんと避けてくるぞ！

メインはバルカン！ パース ウェイダー

自動照準のバルカンがメイン。ミサイルは最後の切り札に使え！

対CPU基本戦術 バルカンをメインで削っていけ！

パースウェイダーの対CPU基本となる戦い方は、バルカンをメインウェポンにしていくことである。知ってのとおり、パースウェイダーの副武装のバルカンは自動照準。そのためCPUもさすがにこれは避けられないらしくガンガンヒットしてくれる。このバルカンでダメージを与え、バルカンが切れたらミサイルを撃ちつつ後退し補給…これを繰り返す。正面でミサイルの撃ち合いをしてもよいが、機体の形からかなぜか避けにくいのでやめたほうがよい。


正面からだとなぜか避けにくいので気を付けよう。


さすがのCPUも自動じゃ避けられない。

第2エリア必勝法 地形を生かすかバルカンでゴリ押せ！

さて、難関の第2エリアについてだが、この地形をうまく生かすことから覚えてほしい。パースウェイダーの機体の形は左側にミサイルを、中心にバルカンを持っている。形からか避けにくいパースウェイダーが、一発でも多くのミサイルを避けるには写真のような地形をフルに生かす必要がある。写真のように左のミサイル発射口だけ出してCPUが近づくのを待ち、そして撃つ。このようにすればこちらの攻撃は生かせつつ、CPUのミサイルを殺すことが可能。さあ、そうしたらリロードされる前に接近してバルカンで削れる。このことを忘れないでほしい。


このようにして待ち、CPUのミサイルが不発になったら…、


さあ攻撃に移れ！

ミサイルが決め手！ ピースキーパー

5連ミサイルは1発でも当てりゃいいんだよ！

これだけには注意しよう！ 5発当たらなくてもよい。1発だ！

ピースキーパーの基本はやはりミサイルをいかに当てるかにある。
ピースキーパーのミサイルは一度に5発横1列に出すもので、一見威力がありそうだが、実は全弾当てようが1発だけ当てようが威力が一緒なのである。だから全弾当てることよりも1発当てることだけに集中しよう。


これでも威力は一緒。1発でもよいのだ！

結構使える バルカンを有効に使え！

第2エリアからのCPUはミサイルを避けまくる。このことはピースキーパーのミサイルでも同じ。ではどのようにして当てるか。最も有効なのがバルカンでCPUを壁際に誘導させてからミサイルを撃つという手段。
とにかく4発しかないので大事に使っていこう。


バルカンを撃つと避けようとするので…、


ミサイルを撃て！

避けまくれ！ アンドロメダ、ブードゥー

動きが速いこの機体。避けて撃つのが基本だ。

これだけは注意しよう！ 時間はフルに使い、ダメージを恐れよ！

アンドロメダとブードゥーでCPU戦を行う場合、最も注意しなくてはいけないのが、ダメージである。

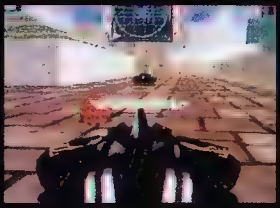
両方とも軽量機であるため、装甲がかなり薄くなっている。そのため、ひどいときではたった2発のミサイルと副装備数発をくらっただけでゲームオーバーになったりもする。タイムアタックをしているのならともかく、あせって攻めるよりも、1キャラに対して与えられた70秒をフルに使うようにしていこう。

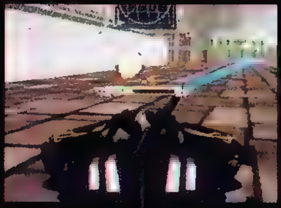
第2エリア必勝法 弾切れを誘え！

移動能力が高い両機のCPUの基本パターンはCPUに弾を撃たせ、それを避けて攻撃するカウンターパターンがよい。地形を考えなくてもこちらが避けやすい場所でCPUを誘い込むだけでいい。

避けに自信がある人はCPUのすべてのミサイルを避けてから攻め込む弾切れパターンでもよい。

スピード型のこの両機は避けのテクニックさえ手に入ればクリアは目前。狙うことよりも避け続けることを考えていこうー


ミサイルを避け続けてミサイルがなくなったら…、


攻め込め！

装甲と威力で勝負！ ワイルドベア、ムラサメ
遠距離戦か大胆に接近するかはアナタしだい！

大胆に戦おう！

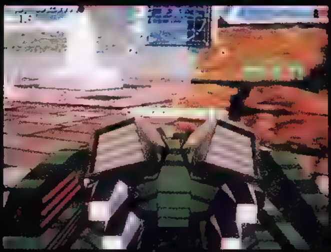
他のキャラと違ってこのムラサメとワイルドベアはCPU戦は大胆に戦っていける。

両機とも装甲がかなり厚いので接近戦も得意だし、ミサイルも射程が長いので遠距離で撃っていてもけっこう勝てたりする。

この2機で対CPU戦で最も注意しなくてはいけないのが、CPUのミサイルの補給の確認と自分の補給である。

いくら装甲が厚いといってもそう何発もくらっては生きていけないし、自分が補給しようと思ってもかなりの鈍足なのでなかなかできないものだ。

この2つに注意をしていこう。


適当なのにあれ!?当たったぞ。

第2エリア必勝法 弾切れを誘って全弾ブチ込め！


補給はかなり重要だぞ！

第2エリアに出てくる機体はバースウェイダー以外、威力で負けることはまずない。

そのためくらってもいいから突っ込んでいって弾切れを待ってからじっくり全弾ブチ込もう。


このように左のポッドを出してミサイルを撃つだけでもヒットするぞ。

しかし、これでは攻略になっていない感があるので両機とももう一つずつ有効攻撃パターンを紹介しておこう。

●ワイルドベア

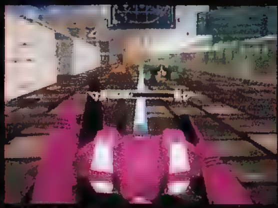
右の写真のように自分の左側だけ出して相手を待ち、レーダー上で直線になるか、相手が見えたらとりあえず撃つ。これだと動きの遅いワイルドベアでもダメージを受けずに攻撃ができるというわけだ。

ちなみにヒットする確率もまあまあな程度ということをお忘れなく…。残りタイムがなくなりそうなら突っ込んでいこうー

●ムラサメ

やはりビームサーベルを使ってCPUが撃つミサイルを切り落としてからミサイルで攻撃するのが基本となるだろう。ムラサメは接近戦より中距離戦でビームサーベルを写真のように隠れて回復させ、再度攻め込むようにしていくのがベストだろう。


ビームサーベルの回復を待ってから


再度攻撃だ！

第一ボス大公開 鋼鉄の妖獣 メタルサーペント

フロアーを守るメタルサーペントとは？

前号でシルエットだけ紹介してあったラーマを守る3機のビークルの内の1機の情報が手に入ったので報告しよう。

その名はメタルサーペント。サーペント（Serpent）とは蛇、大蛇のことで、RPGゲームなどにも出ていて有名だろう。

名前のとおり横長でかなり大きいビークル。写真を見ても分かるとは思うが、幾つかのブロックで構成されている。さながら移動式の要塞のようだ。



タワー内に突入ーDATAにはメタルサーペントがー

ボス極秘情報 防御力、攻撃力はかなり高い！

このメタルサーペントの武装は他のビークルと同じく2種類。主武装はサンダーガンと呼ばれるレーザー系のミサイルで弾速もなかなか速く、威力も高い。その上りロードがかなり速いぞ。副武装はプラズマバルカンというパルスガンのように連続して撃つレーザーを2基装備している。

この副装備もかなり強力だ。

防御力はその重厚な姿を見てわかるようにかなり厚く、ワイルドベアでもかなわないくらいだろう。

これだけ重装備のビークルゆえに移動速度、旋回性能は悪いようだ。

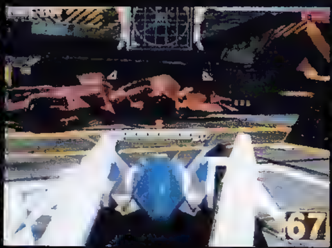

この弾幕ーかなり強力だー

マップは複雑な工場エリアだ

この移動要塞、メタルサーペントとは工場エリアで戦うことになる。工場エリアはかなり狭い地形なので、へたに動けば追いつめられるが、逆に隠れたり、逃げたりしやすいので、地形をうまく使うのが攻略の糸口になりそうだ。

次号では他のボスを含む徹底攻略だ！

今回は紹介にとどまるが次号より他のボスをキャラ別で攻略していく予定。そのときまでに第2エリアまでは楽勝でクリアできるように腕を磨いておいてほしい。


いくつかのブロックで構成されているメタルサーペント。



より高得点を狙っていく!

DARIUS外伝

ダライアス外伝

GAIDEN

目指せ1200万点!

L.Q.Vゾーン

ノーミス&ノーボンバーでクリアしただけで1000万点も出るお手軽コース。稼いだらどこまで伸びる!?

担当：GED

Cゾーンを通ってハイスコアを叩き出せるぞ

前号では㊙初心者向けにVゾーンを攻略したのだが、今回はスコアを意識して、1200万以上を目指すためのポイントを簡単にまとめてみた。なにしろ2ページのスペースなので、ほんとワンポイント攻略といった感じだが、Vでスコアを狙っている人ならわかってもらえると思う。

ルートは、A－C－E－H－L－Q－Vを進む。A～Hは、すでに1／15号で攻略ずみなので、ここではLQVにしぼって書かせてもらう。ホタルイカの足はスコアに差が出るのでしっかり壊せるようにしておいてほしい。

Lゾーン

Hゾーンは黄色ウェーブ＋白弾付きでクリアしているよね。Lゾーンは中ボスをキャプチャーするまで赤アイテムを取らないでいこう。

このゾーンのポイントは、中ボスのキャプチャーとボス戦くらい。特に逃がしやすい編隊もいないし、キツイ場所もないからHゾーンに比べれば比較的カンタンな面だ。

中ボスは、必ず出現するタイミングを覚えておき、あらかじめ待ちぶせしておこう。



まず真ん中で待ち、下がりながら当てる。

写真のように画面の上部中央から出てくるところを下がりながらクリスタルに撃ち込むのだが、このときに自機の左上から出るボムを当てつつ下へさがるようにする。そして、地面に並んでいる2つのクレーターにそって右へ。中ボスを右へ誘導したら、今度は左上へ誘導しながらクリスタルに撃ち込む。以後も、こんな感じで大きく画面内を引っぱりまわして捕らえる。



左上から下にさがる時は、いったん撃つのを止める。

注意しなければいけないのは、隕石が出始めたときにショットを当て過ぎないようにすることくらい。左上に誘導して下へ折り返すときは本体に撃ち込まれないようにショットをひかえるように。

ボスのダブルテイラー（ヒラメ&カレイ）の第一形態、ヒラメのときには射出するユニットを撃って稼ぎ、第二形態のカレイでは2つのパーツを壊してから倒すため、ショットは大ウェーブ（赤いヤツ）にしておく必要がある。ボス前に出る赤×2は必ず取っておこう。

ヒラメは①～⑤の順番に攻撃し、⑤までいくとまた①に戻る。ボス戦でねばるときにはこれらを頭にたたき込んでおけば大丈夫。ユニットのAとBの違いは、Aが弾をバラまくヤツで、Bが自機を狙って撃ってくるほうだ。

カレイは2枚のヒレを取るだけなので、そんなに長時間

ヒラメ（第一形態）

①ユニットA
②サンダー
③ユニットB×2
④サンダー
⑤通常弾バラまき&ホーミングミサイル

（⑤→①へ）戻る

カレイ（第二形態）

⑥子ガレイ弾
⑦子ガレイ弾&3WAY
⑧バラまき回転砲台
⑨子ガレイ弾&3WAY
⑩子ガレイ弾
⑪バラまき回転砲台
⑫ピンクレーザー

（⑫→⑥へ）戻る



サンダーは撃たれた瞬間に上か下に動けばOK。



ユニットを撃って稼ぐのだ。

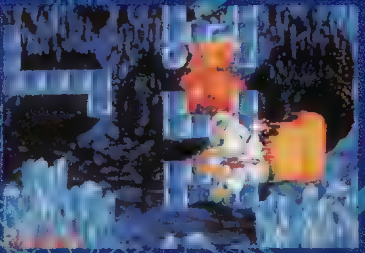
ねばる必要はないのだが、回転砲台の時はしっかり安全地帯に入らないとヤバイ。⑧と[illegible]は要チェックだ。

Qゾーン

Qがスタートしたらすぐに画面の上のほうへ移動し、[illegible]後に出てくる赤アイテムを持つ[illegible]を下に出現させ[illegible]。下で赤を取るのとほぼ同時に中ボスが右下から出現するのでしっかり誘導しよう。ジャマな地形が一切ないのでキャプチャーはしやすいハズだ。

ゼリー状のブロックにかこまれている場所に隠されている1UPは、取りにくいが必ず取っておかなきゃならないモノ。まず、ゼリー地帯が見えたら速攻で前へ出て1UPを出し、ゼリーのブロックを抜けなければならないのだが、モタモタしているとザコがたくさん出てきてキツくなってしまう。一発ぐらいは当たってもしょうがないというくらいの気持ちで、思いきって前へ抜けてしまおう。


ゼリー地帯が見えたら前へ。


ゼリーを突っ切って前へ抜けろ。

ボスのカガミタイは、倒すだけなら楽なのだが、ヒレをすべて破壊するとなると話は別。12/30号のVゾーン攻略で出てきたカガミタイと攻撃パターンは同じだとはいえ、Qゾーンは地形がジャマで弾がよけにくいのが難点だ。

第一形態は基本的に、
①通常弾とレーザーと背ビレカッターの混合攻撃
②湾曲レーザー
の2種類のモードが交互に繰り返される。

①のときは、なるべく腹ビレや尾ビレに(もちろん本体にも)撃ち込み過ぎないようにしながら、ブーメランのように飛んでくる背ビレカッターを壊しまくる。②のときは口のすぐ上で湾曲レーザーをかわしつつ、尾ビレにウェーブをかすらせるように当てる。


①の時は背ビレを撃ち、

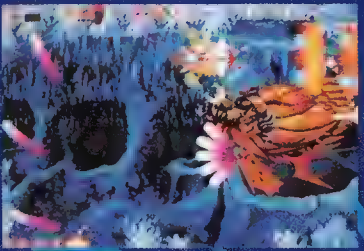

②の時はここで尾ビレを撃つ。

湾曲レーザーを撃ち終わった後、ボスが上がってくるか下がっていくのかは、①のモードのときのボスの位置で決まる。上のほうで弾を撃っていたら下がり、下だったら上がってくるのだ。これを知っていれば②の後にボスに体当たりされることもないし、ギリギリまで撃ち込むこともできる。

背ビレ全部と尾ビレを破壊すると、ボスは口をビヨーンと伸ばして攻撃し始めるが、まだ左端までは届かない。さらに撃ち込んで一定以上のダメージをボスに与えるとモードが変化する。

第三形態になると、本体が少し画面の中央寄りに出てきて3WAYを撃つようになる。3WAYは別に怖くないのだが、本体が前に出てくるようになると口が左端まで届くようになってしまう。

そこで役に立つのが、残しておいた2枚の腹ビレ。コレを壊すとボスが右のほうへ吹っ飛ぶので、しばらく口に突っ込まれる心配がなくなるワケ。ここで一気にトドメをささないとかなりキツイぞ。弾よけのスペースが狭いからね。


背ビレが壊せたらボムも当てるようにしよう。

Vゾーン

スタート直後の青アイテムのすぐ後に、セトアマスター(撃つと上下にパカッと分かれて飛び去るヤツ)が出現するので出現と同時に撃ち込んで早めに倒すこと。

しばらく進んで海面に潜るところに中ボスのタコが現れるが、特に障害物もなくキャプチャーしやすいハズだ。でもここまで稼ぎながら、キャプチャーもすべて成功させてきていると、クリスタルも外れにくくなっているのでキッチリクリスタルに白弾とボムを当てて取ろう。

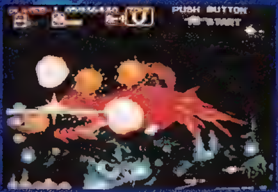
海底洞窟内のアンカー(4方向にチェーンを伸ばす黄色いヤツ)は、チェーンを3本壊してから本体を壊すと点効率が高い(一本1000点、チェーン1000点)。

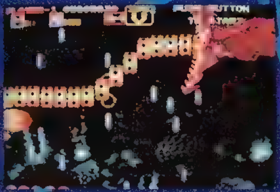
ボス戦のポイントは、なんといってもシッポの90万点だろう。腹に付いているパーツも各3万点なので、これもすべて破壊する。

まず、ボスは通常弾の連射を3回してくるので、このときシッポにガンガン撃ち込んでおこう。通常弾をドバーッと連射されている最中にシッポが近くをユラユラしていても、こいつはまだ撃ってこないのでべつにビビることはないぞ。

連射×3回が終わった後からがいよいよ本番で、シッポの先からレーザー弾や中サイズ弾を撃ってくるようになる。やはり、ランクが上がっているせいで弾の量はかなりのものだ。この状態を長引かせないためには最初の撃ち込みが大切だぞ。

シッポなどの攻撃はすでに12・30・2/15合併号で攻略ずみなのだが、気を付けなければならないのは、ボスへのダメージだ。ボスが速攻で死んでしまっては100万点以上の大損なので、パーツをすべて破壊してから倒さなければ意味がない。特に腹のパーツはたくさん付いているので、撃ち込み方が悪いとボスが先に死んでしまうことがあるのだ。


この時点で530万以上あれば、とりあえず1200万はいける!

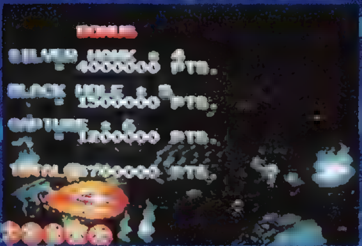

回転砲台の時はあまり撃ち過ぎないようにしよう。



最初はシッポに撃ち込もう。

このルートなら[illegible]万点以上も[illegible]るぞ

残機4、残ボンバー[illegible]、キャプチャー6ならボーナスは670万点加算されるので白アイテム抜きでも1250万以上は出るし、細かい稼ぎを加えればまだまだ伸びるぞ。


クリアボーナスが670万入れば完璧だ!

マボッ子完全攻略

マンボウアゲイン！

12月15日号では、スペースの都合で攻略が甘くなってしまったが（言い訳）、今号ではトドメの攻略を送ろう。

担当：松っちゃん

マンボウと戦う前に…

まず、ショット形態。例のごとく、最強一歩手前の赤ウェーブ白玉付き。長期戦になってもいいのなら、別に最強状態でも構わないぞ。

また、マンボウには連射装置はあってもなくてもいい（もちろん、あるにこしたことはないが…）。連射装置なしなら、最強状態でボスと戦ったほうが楽だ。

ゴリ押し速攻パターン

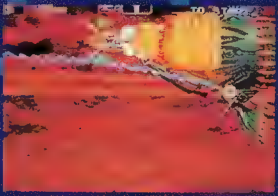
このパターンを使うには連射装置（かなり速いもの）が必要。また、ショットが赤ウェーブ白玉付きであること。この2つの条件を満たせば、マンボウを秒殺できるぞ。

マンボウと対面して初めにくる攻撃はバーナー。確実にノーダメージでよけるのならマンボウを画面一番下に誘導するのだが、速攻パターンのときは弱点にダメージを与えるために少し上めに誘導する。こうやって上めに誘導するとアームが1枚削れるが、仕方ない。撃ち込みに専念だ。



バーナーを撃つ前に撃ち込め。アーム1枚は必要経費だ。

バーナーを撃ったあとは、画面右側に移動してレーザー連射ファンネル攻撃。とりあえずファンネルの正面に入ってレーザーを真横に撃たす。そして、ファンネルがボスに収容されそうになったら弱点について撃ち込む。



それ今だ！



真横にレーザーを撃たして、

ここまでの撃ち込みが成功したのならボスは子マンボウを大量に出してくる。このときもチャンス。一気に弱点に大ダメージを与えて破壊してしまおう。

撃ち込みが中途半端だった場合、子マンボウに追いつめられてしまう。こうなったらどうしようもないので、ボンバーを1発使ってサクッと勝ってしまおう。

安定じっくりパターン

第1形態

ボスが動き出したら、すかさず画面一番下に移動してボスを誘導しよう。ここでは、弱点にダメージを与えることは考えずにとにかく下に誘導すること。



バーナーに押しつぶされそうになるが、大丈夫。



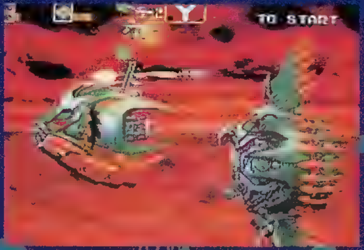
ちゃんと誘導できれば、ボスが半分しか見えなくなる。

ボスがバーナー攻撃をやめると、子マンボウを撃ちつつのレーザー連射ファンネル攻撃。ボスの上からくるっとまわって子マンボウを撃ちつつ、ファンネルの正面に入ろう。

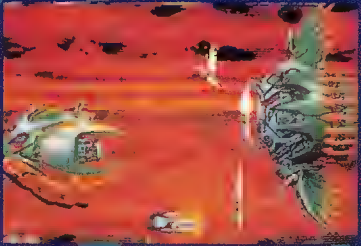
このバーナーと有線ファンネルがもう1セットくる。まったく同じ動きをもう1度しよう。

2回目の有線レーザーをよけたらボスの上へ移動する。これは、次に分裂攻撃がくるためだ。ボスが分裂したら、すぐにミサイル（シーザスが撃ってくる直角に曲がるもの）を撃ってくる。ボーッとしているとアームをごそっと持っていかれるので注意しよう。このミサイルはボスが分裂している間に、一定間隔で3回くるぞ。

また、ボスの上半身とY座標が合うと上半身から後ろ向きにレーザーを撃ってくる。ボスの上にずっといるといつか押しつぶされるので、ボスを下に移動させられるハメになるはず。このときは、できるだけ上半身と遠い位置で下に動こう。もちろん、ボスの顔の前を通って下に移動すればこのレーザーに当たることはないぞ。



1回目のミサイルは砲台の真上（安地）でよけよう。



3回目は、ミサイルの性質を利用して後ろに下がりながら（前に出ながら）かわすといい。



できるだけ上半身と遠い位置で、素早く移動しよう。

このあとは、レーザー連射と単体攻撃。さらに、バーナー、分裂と続いて再び初めのバーナーに戻る。

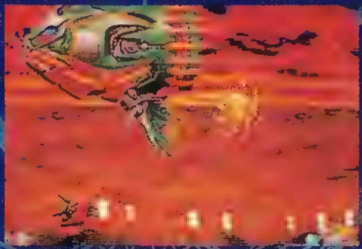
第1形態でボスに撃ち込むのは、バーナー攻撃の前の一番下に誘導したあと、レーザーをよけるためにボスの上からくるっとまわって正面に移動するときの2カ所。もちろん、無理をすれば（そんなに無理でもない）分裂している間も撃ち込める。ノーダメージ重視で安全にいこう。

第2形態

ボスの形態が変わったあとに、どの攻撃がくるかは形態を変えたタイミングによって変化する。もちろん、毎回同じタイミングで撃ち込めば形態が変わったあとにくる攻撃は毎回同じだ。パターン化しよう。

2WAYレーザーは、正面に入るととてもよけれない。でも、ファンネルの裏に回ればよけやすい攻撃がくる。

ちなみに、レーザー連射ファンネルのときにこの動きをするとファンネルの体当たり

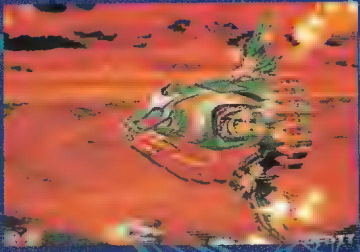


しばらくバルカンをよけたら右下スミに入ってしまえ。

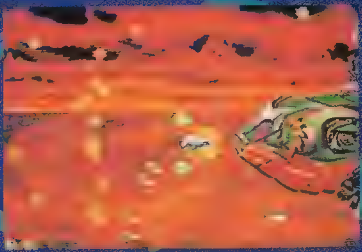
をくらう。

このあとは、6方向に分かれるスプレッド弾と子マンボウの複合攻撃。スプレッド弾はショットで破壊できるのだが、ショットを撃ってしまうと子マンボウにいつめられてしまう。

ここは、ショットを撃たないでスプレッド弾と子マンボウをやり過ごしてしまおう。



スプレッド弾は真横に移動して



上にうまくよける。これはつきよう判定はないが、爆発する前のミサイルに判定があるためだ。

次の分裂から2WAYレーザーは、これまでに解説した通りだ。

スプレッド弾＋ミサイルはスプレッド弾と分裂したとき撃ってくるミサイルの複合攻撃。ここは、ボスの腹の下に入ってスプレッド弾を撃っているだけでいいのだ。



腹の下に入ってしまえばミサイルは当たらない。

有線ファンネル連射レーザーをよけると再び初めの2WAYレーザー攻撃にもどる。

第2形態でボスにダメージを与えるチャンスは、有線ファンネルが連射レーザーを撃ち終わる前と分裂したとき。あせらずに撃ち込もう。

第3形態

初めの攻撃は、子マンボウを大量に出してくるもの。撃ってしまうと画面中が子マンボウだらけになってしまうので、じっと我慢してよけに専念しよう。

次の2WAYレーザーは第1形態と同じく、前に出てかわす。このあとのバーナー攻撃は、第1形態のものと違う。一定距離幅よせしてきてバーナー。これが3回くる。大きくボスと離れていればこの攻撃は怖くない。

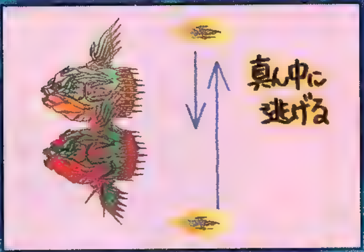
ボスと近い位置にいたならば、逃げるスペースがないほうへ動こう。



これぐらい離れていればOK。



バーナーをやり過ごせるのだ。

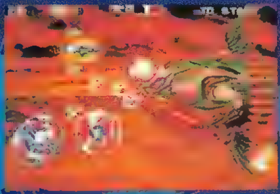


これ以後は、レーザー連射、バーナーとこれまでのものと同じ。第3形態最後の攻撃がクールだ。

ボスの胸ビレを取ると攻撃方法が変化するたびに誘導ボールを4発撃ってくる。このボールにダメージを与えると、そのときの自機の座標を狙って突進してくる。この突進モードボールは破壊不能。うまくかわそう。



初めは、自機を狙ってくる。



ダメージを与えると、自機めがけて突進してくる。

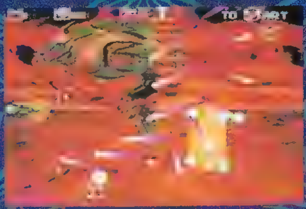
有線ファンネルは壊すな！

連射レーザー、2WAYレーザーを撃ってくる有線ファンネルは壊さないこと。これは、有線ファンネルを破壊してしまうとファンネル攻撃の代わりに発狂レーザーを撃ってくるためだ。

2WAYレーザーを壊すと撃ってくる紫のレーザーは上下に大きく動けば一応かわせるが、連射レーザーのほうを壊してしまうと悲惨。まずよけられない。特に、ノーミス状態でこの攻撃をされたら…。



これが連射レーザーファンネルを壊したときの攻撃。



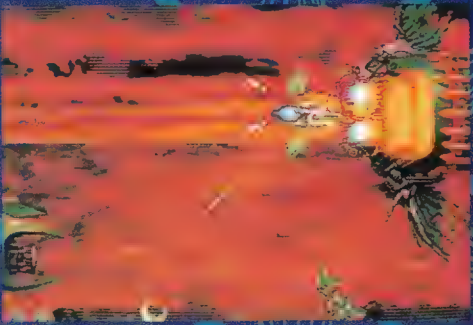
これは2WAYレーザーファンネルを壊したときの攻撃。

はずれ個所を取ろう

ここからは、もうマンボウ余裕だぜ、という人向けの攻略。

はずれ個所を取るなら第1形態がオススメだ。第1形態の理由は主に2つ。1つ目は、激しい攻撃がこないため。2つ目は、分裂するモードがきやすいためだ。

なぜ分裂がきたほうがいいかといえば、Bパーツ（下半身）に隠しはずれ個所があるからだ。この隠しはずれ個所に大ダメージを与えるチャンスは分裂したときのみ。少し難度が高くなってしまうが、高得点を目指すならがんばって狙おう。



ミサイル、レーザーに注意してBパーツに撃ち込め。

はずれ個所は、2つのファンネル、上ヒレ、胸ビレ。これ以外に、腹、あごの2カ所、Bパーツ2カ所の計9カ所。

2つの有線ファンネルはさすがに取るとつらい。残りの7カ所は確実に取るようにしよう。有線ファンネルも、ボスを爆発寸前の状態にしておいてから破壊すればなんとか取ることができるぞ。

マンボウ攻撃パターン

形態	攻撃
第1形態	バーナー
	連射レーザー＋子マンボウ
	バーナー
	連射レーザー＋子マンボウ
	分裂
	連射レーザー
	バーナー
	分裂
第2形態	2WAYレーザー
	スプレッド弾＋子マンボウ
	分裂
	連射レーザー
	スプレッド弾＋子マンボウ
	2WAYレーザー
	スプレッド弾＋ミサイル
	レーザー
第3形態	子マンボウ
	2WAYレーザー
	バーナー
	子マンボウ
	レーザー
	バーナー

稼げ、アームのある限り

ドリル弾で稼ごう

Zルート稼ぎのメインディッシュ、やっぱりクジラはこうでなきゃ。

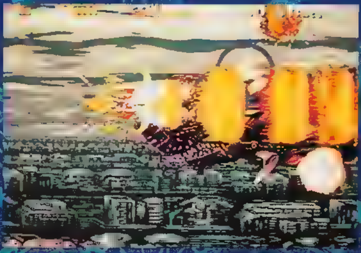
担当：KKY-いなりん

ドリルの前に[illegible]

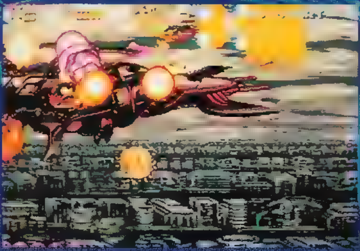
ドリル弾モードはクジラの第2形態の攻撃なので、第1形態については無関係かというとそうでもない。実は第1形態でダメージを与えるのが多いと、その分第2形態が短くなってしまう。

そこで第1形態から第2形態への変わり目での撃ちこみが重要になってくる。第1形態でドリル弾を2本出すモードのあとにクジラはしばらく動かなくなる。このときの撃ちこみ具合で調整するのだが、見た目の変化はなく感覚的なものなので何度もやって覚えるしかない。このあとクジラが左上に動けば第2形態、左下に動いたら第1形態のままということである。

もし撃ちこみが少し足りずに第1形態のままだったとしても、次の攻撃が始まるまでに撃ちこんで第2形態にすることができる。このときは形態が変わるときに、何かが壊れたような音がする。



ここの撃ちこみ具合を調整しよう。



いきなり上に動く。惑わされないように。

さあ[illegible]のはじまり

[illegible]いで前に出て、尾びれの右を回って下に抜ける。

クジラは第2形態になると、まず尾から誘導レーザーを出してくるモードになる。このよけかたはバックナンバーのNo.135に載っているので、そちらを見てもらいたい。ドリル弾稼ぎにアームを残したいので、このモードではアームを[illegible]られたくない。コツは誘導レーザーをギリギリまでひきつけてからよけることである。

次に9WAYの弾ばらまきとイルカ弾のモードになる。画面[illegible]の9WAYが当たらない位置で、ボムでイルカ弾を壊す。9WAYが終わったら、ドリル弾モードに備えてクジラの正面に上がっていく。



ウェーブの[illegible]を利用してもよい。

いよいよドリル弾モードだ

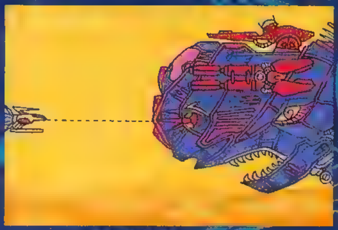
基本的なことだが、ドリル弾は発射される前に壊しても0点である。発射されてから壊すと7WAYの弾がとんでくるが、こうならないと3万点は入らない。

ドリル弾モードになってから、1発目のドリル弾を発射するまで少し時間がある。このときボスの目の前でしばらく待ち、1発目が発射される頃に後ろにさがりながらショットを撃ち始める。こうするとクジラがあまり前に出てこられないので、ドリル弾の7WAYがよけやすくなる。



この溜めが重要。粘りすぎは禁物。

こうなると次は自機の位置である。まずイラストを見てもらいたい。このように自機のY軸をクジラの鼻(?)のラインに合わせて、画面一番左にすわる。この位置でショットを撃つと、クジラの出すドリル弾の上のほうと下のほうから出てくるものに、ちょうど白玉が当たってくれる。



このラインに合わせる。

問題は自機の正面付近にくるドリル弾である。ほとんどウェーブしか当たっていないので、破裂するのが遅くなってしまい、弾をよけるスペースが狭くなってしまう。これは自機が前にいくことによって、多少は解消することができる。ただ、あまり長いこと前に出ていると、上下のドリル弾への白玉の当たり方が甘くなるので、今度は上下のドリル弾に押されてしまうことになる。



こんな近くで破裂するので、非常によけにくい。

また、前に出るということはそれだけ撃ちこみ効率が上がるということなので、ドリル弾を発射される前に壊してしまうこともある。このときは連射をすこし弱めたりして、臨機応変に対応する。



これはダメな例。ドリル弾が全然発射されていない。

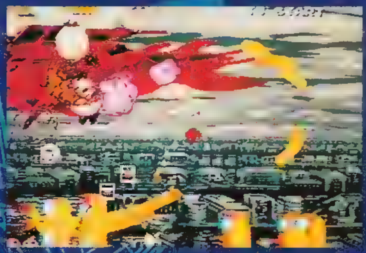
しかしこれはあくまで基本であって、必ずうまくいくとは限らない。時にはドリル弾を1本無視して、体勢を立て直すくらいのアドリブも必要。

い[illegible]で[illegible]のか

さて、このドリル弾稼ぎを何回やればよいのだろうか。第2形態になってからクジラにダメージを与えなければ、ドリル弾モードは6回くる。1回のドリル弾モードで通常24本のドリル弾が出るのだが、6回目のドリル弾モードで10数本ドリル弾が出たあたりでクジラが自爆する(形態が変わるときの撃ちこみによって多少変化する)。

究極的に稼ぐなら、クジラ本体の10万点を無視して6回のドリル弾モードで稼げばよいのだが、4回目のドリル弾モードが終わると次の誘導レーザーモードでヤズカが出てきてしまう。

ヤズカが絡んでくるとショットを撃たなければいけないので誘導レーザーモードは見づらくなるし、ドリル弾モードもさらに辛くなる。4回目のドリル弾モードまで稼いで、そのあとクジラに撃ちこんで倒してしまうのもよい。



ショット[illegible]が見[illegible]

シルバーホーク発進せよ

編集担当のアナーキャー松井に今度のムックの出来はどう？と聞いたら自信ありげにニヤリと笑ってどこかへ走って消えた。
　ダライアスと言えばこの人、石井ぜんじ編集長自らも超攻略に挑む。今度のムックは、なんかちょっとすごそうだ。各ボスを多数の写真を使って大解析、攻略は目指せクリアの一般向けと、とにかくハイスコアを目指す超攻略の２本立て。
　シューティングが好きな人と、好きになりたい人に送るゲーメストムック、ダライアス外伝。ゲーメストがやる。ゲーメストだからやる。期待されたし。



ゲーメストムック
2月20日発売
定価980円　144頁

DARIUS™ 外伝 GAIDEN



残念ながら付録のCDは付けられなくなってしまったけど、その分大幅値下げだ!!
もちろん本の内容は超高密度。期待してほしい。

株新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル　TEL03-3293-9321

いよいよ最終回となってしまいました!

GUNBIRD ガンバード



１カ月以上も待たせてごめん。いよいよラスト、ヤンニャンでのラスト３面攻略だ!!

お待たせ、後半面攻略

美貌の女(?)導士ヤンニャン

前回書ききれなかったラスト3ステージを攻略していこう。

担当：KKY-いなりん

前回の記事について

すこし間があいてしまったが、前回（№135）の記事についていくらか書いていこう。

まず1枚目の写真。「こんなところは通常ショットで」とあるが、この写真は大ウソ、無視してください。

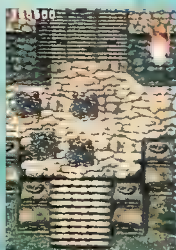
また、4面海上ステージのボス第2形態のパターンは、ノーミス時以外だと弾を撃たれてしまうことがある、と付け加えておこう。

それでは1周目後半面攻略へと進んでいこう。

5面　遺跡ステージ

このステージには石柱が多く出てくるが、基本的に先っぽが赤いものだけを撃つようにしていけばよい。石柱は如意棒1発で余裕で壊せる。

写真Aの階段のようなものが見えたら、右上のほうで溜めながら待つ。すると赤石柱が出てくるので、赤い部分が見えたら如意棒。画面上から出てくる赤石柱は、基本的にこのタイミングで撃つ。



写真A、このあたりで溜めて待つ。

このあと2本目の赤石柱の出てくるのを溜めながら待ち、如意棒で壊したらすぐに溜めて左上からくるページュを如意棒＋αで倒す。そして溜めながら右に行き、赤石柱に重なって如意棒で壊し、溜めながらグリーンの弾を1度避けて如意棒＋αで倒す。



この赤石柱を壊したら、



溜めながら弾を避けて、



如意棒＋αで壊す。

このあとしばらく進むと写真Bのあたりで、左から戦車が並んで出てくる。覚えていないと結構こわいので忘れないように。ちょうど同じころに赤石柱が2つ出てくる、どちらかのPはボス前まで泳がせておこう。



写真B、かなり早めに弾を撃ってくる。

ボス　3悪メカ

地形が崩れはじめたら溜めながら待つ。ここは3台のアーマードディフェンダーが出てくるのだが、基本的に倒そうとせずに攻撃を封じるようにしていこう。

まずブルーの左下のアーマーを、如意棒で出現と同時に壊す。すぐに溜めて、次の如意棒でページュの右下とオレンジの左下のアーマーを壊し、次の如意棒でオレンジの左下のアーマーを壊す。

次に1体ずつの攻撃になる。オレンジの弾は避ける、如意棒を1発出して弾消しをしてもよい。次に右からブルーがくるが、このとき溜めが完了しているように。そして出てきたと同時に、残っている右下のアーマーを如意棒で壊す、これでブルーは何もできない。



このように2個いっぺんに壊す。



これでブルーはなにもできない。

左からくるページュも同じようにやる。

最後にオレンジのオプション攻撃がくるが、画面一番下の真ん中にいればよい。

ボス　第1・2形態

第1形態は、目から出してくる弾を4発避けてから額のあたりに重なって、如意棒3～4発で壊せる。

第2形態は左右どちらかに重なって如意棒3～4発で壊す。残る1匹は溜めながら狙ってくる弾を4発避けて、頭のあたりに重なって如意棒、すぐに逃げてまた溜めながら弾を4発避けて…と地道に繰り返す。

ボス　第3形態

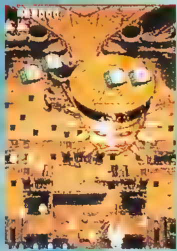
上から降りてくるボスの正面で溜めて待ち、ボスが実体化したら如意棒を2発出す。そのあとすぐに溜めながら下

怒濤の戦国時代到来！
生き残る術はこれだ!!

にさがる。ちょうど溜まったところに弾がくるが、如意棒を出しながら一番下までさがるようにすれば大丈夫。



下がりながら如意棒で、



うーん地獄からの生還だね。

このあと目から3WAYを出すモードになるが、このときはあまり撃ち込みは考えずに避けに専念する。避けるときは間に入ろうとせず、広がる前に外側を避ける。

まず1発目の3WAYは、出た瞬間に如意棒で消す。2発目は溜めながら避け、3発目を如意棒で消す。このとき灰色のオプション2つを一緒に壊すようにする。4発目を



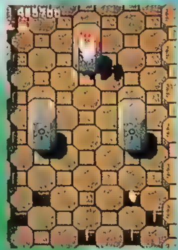
3発目のときオプションも一緒に壊す。

溜めながら避けて、5・6発目を如意棒で消す。すると最初のモードに戻るので、如意棒数発で終わり。

3WAYモードが避けられない、という人は下にさがりながら如意棒で弾を消したあと、ボンバーを使って少し撃ちこめば倒せる。

6面　神殿ステージ

三柱神の出てくるところまできたら、まず写真Cの場所で溜めながら待つ。そして下

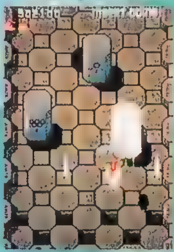


写真C、真下の柱の弾は当たらない。

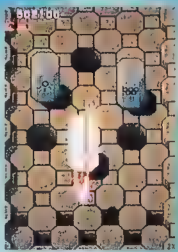
から1発目の弾がきたら右に動いて、2発目の弾がきたら下に動いて避ける。

すると柱が動き出すので、五つ目の柱に如意棒＋αで撃ち込んで真っ赤の状態にする。そして画面一番下で5WAY→4WAYの弾を避ける。

このあと柱がまた回り出すので、まず右上の柱に如意棒を当てて、すぐに溜めて左上の柱に如意棒を当てる。そし



これが右上にいた柱。



左下にいた柱にも如意棒。

て狙ってくる弾を避けながら、通常ショットを少し撃ち込んで正面の2つの柱も真っ赤にする。

そして狙ってくる弾を4回避けたら、柱がまだ固まっているうちに急いで重なって如意棒で一気に倒す。

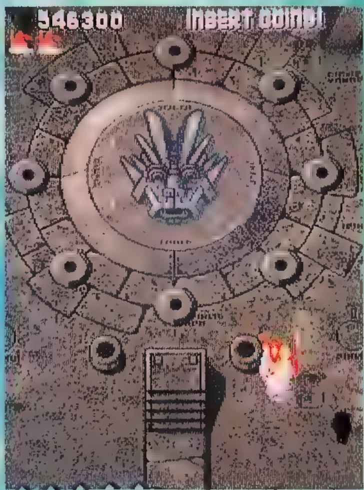
このあとの左右の砲台と赤いザコは、左右に動きながら如意棒で対処する。

中ボスのアークゴーストは、左右のアークガーディアンを如意棒で壊したらすぐに下にさがって、マリオンと同じように避けながら通常ショットで倒す。

ボス　第1形態

まず写真Dの位置で溜めながら待ち、ボスが弾を撃ったらすぐ如意棒を出す。そして通常ショットを撃ちながら左に動いて、周りの砲台を全部壊す。

そしたら溜めながら弾を避けて、弾を消しつつ如意棒で撃ち込む、というのを繰り返して倒そう。



写真D、この位置で溜めながら待つ。

ボス　第2形態

（LEVEL1）

基本的にどのボスが出てきても、出現と同時にまず如意棒を当てて、弾を避けながら溜めてまた如意棒を繰り返す。

（LEVEL2）

スカルヘッドの場合は出現と同時に如意棒を当てて、あとは画面下のほうで弾を避けながら通常ショットで倒す。

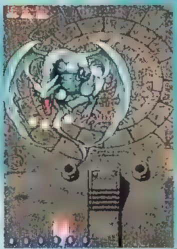
たぬきの場合は弾がいやらしいので、如意棒メインで弾を消しつつ本体にも当たるようにする。

（LEVEL3）

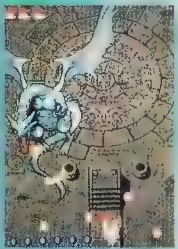
まず出現と同時に如意棒を1発重ねる、ここから通常ショットを撃ちっぱなしにして、左下のようにさがる。

するとドラゴンが弾を撃つので右に動いて避ける。しかしヤンニャンは横移動が速いのでレバーを真横に入れてると弾に当たってしまう。そこで、通常時はレバーを斜めに入れて横に移動する。動き始めるのはボスが弾を出したのと同時くらいにする。

そして2発目を右下から左、3発目を左下から右、4発目



基本的にボスの正面に弾を出させ、



横に動いてかわす（レバーは斜め）。

を右下から左に動いて避ける。

5発目はすこし特殊で、ボスが弾を撃つ一瞬前に、左下からレバーを真横に入れて右に動いて避ける。

このあと6発目を右下から左、7発目を左下から右、8発目を右下から左、9発目を左下から右に避けたあたりで倒せる

最終面

中ボス　トランプ最終兵器

まずは下からあがってくるところに重なって如意棒。

第1形態はマリオンと同じようにして待ち、ボスが動いたら重なって如意棒。

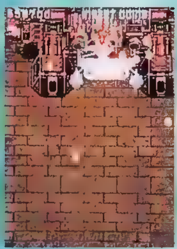
第2形態は実体化したと同時に如意棒、すぐに通常ショットを撃ちながら下にさがって弾を避けながら撃ち込む。

第3形態もマリオンと同じように待ち、ボスに重なって如意棒。

第4形態はボスの正面で待ち、実体化したと同時に如意棒を当てて、通常ショットを撃ちながら上にあがる。



如意棒を当てたら、



そのまま撃ちながら上にあがる。

このあとの封印体は、たいした攻撃はしてこない。次のボス戦に備えて如意棒オンリーで倒す。

ボス　鏡の魔神アトラー

まず上にいったボスが戻ってきたところに如意棒を当てて、通常ショットを撃ちながら下にさがって弾を避ける。

するとボスが画面上の中央で止まって鉄球を出し始めるが、この時も下のほうで通常ショットを撃ち込み、2発目の弾を避ける。

すぐにボスが左に動くので、通常ショットを当てるために左に動く。そして3発目の弾を避ける。

またボスは画面上の中央にいって、大きな多面体を作り始める。このときはすこし余裕があるので、3発目の弾を避けたらすぐに如意棒を1発当てにいく。



ここで如意棒を1発当てにいく。

そしたら通常ショットを撃ちながら下にさがって、4発目の弾を避ける。すぐに左に動いて5発目の弾を避ける。

そして最終モード。この時はボスが鳥を5羽出してくるのだが、この鳥を通常ショットで4羽倒す。ちょうどボスが弾を撃つので避けて、あとは通常ショットを撃ち込めば倒せる。



2月10日ついに発売!

待ちに待った「セガラリーチャンピオンシップ」が発売される。

本物のラリーマシンを走らせ、ヨーロッパを舞台としたコースを攻める本格派ラリー。

その主役となるマシンは、日本が誇るトヨタセリカGT-FOURと、イタリアが誇るランチアデルタHFインテグラーレの2台。



トヨタ、ランチアの2社の協力がとても注目されるところだ。

どちらのマシンも非常に個性の強いもの。最強の名をほしいままにしたモンスターマシンである。

その2タイプのマシンを、AT、MTで選ぶことができ、そのマシンを、難易度別に設定された初級、中級、上級の3つのコースを別々、または通して走らせる。

コースは、やさしい初級、テクニカルな中級、ハードな上級となっていて、走る者を十分に満足させてくれるものとなっている。

マニュアルは、クラッチなしのH型シフトで4速。オートマと比べると操作は増えるが、うまく活用することで速く走ることが可能だ。

砂漠から草原、林の中、森の中、街の中、山岳地帯と変化に富んだコースがいっぱいあるこのゲーム。見ているだけでドキドキしちゃうよね。

今回は、視点を切り替えられるモードの紹介。さらに連載形式にて、このゲームの開発者のコメント、アドバイスも載せちゃうのだ!



マシンは2種。その中で、ATとMTを選ぶことができる。




コースは3つある。やさしいものから難しいものまである。

怒濤の戦国時代到来!
生き残る術はこれだ!!

視点は2タイプ

このゲームに存在する視点は、まさにドライブするドライバーの視点の「ドライバーズアイ」と、マシンの挙動がよくわかる「リアビュー」の2つがある。

どちらがいいかということはプレイヤーの好みもあるので言えないが、通常、リアビューがいいと言われている。

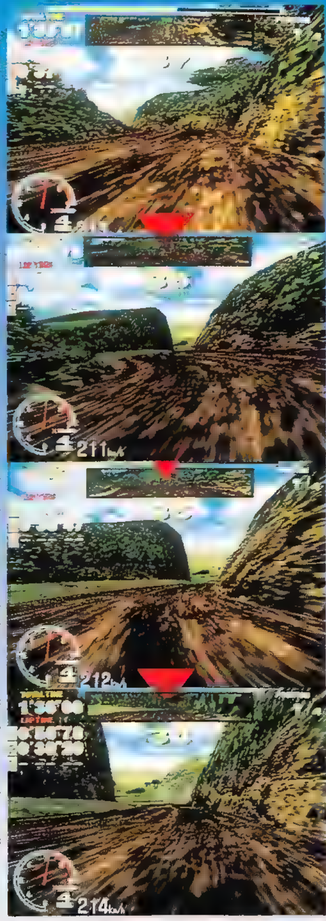
しかしこのゲームの場合、マシンを見ながらラインをとるよりも、ドライバーからの視点のほうがよさそうだ。

リアビュー



リアビューの視点。どんな状況かが把握しやすい。見ていてとても楽しくなる。自分の走りのチェックに最適。

ドライバーズアイ



ドライバーズアイの視点。非常に路面がわかりやすい。ハンドルの動きに画面が合う。集中できるのが利点だ。

トヨタWRC優勝!!

昨年12月13日、東京の池袋にある「トヨタオートサロンアムラックス東京」にて、TTE（トヨタチームヨーロッパ）トークショーが行われた。

トークショーでは、優勝の原動力にもなり、ドライバーズタイトルも獲ったディディエ・オリオール氏や、ユハ・カンクネン氏、TTE監督のオペ・アンダーソン氏、日本人ドライバー、藤本吉郎氏らを迎え、どんな1年間だったのか、そしてファンとの集い、さらにセガラリーチャンピオンシップを使ったレースなどが行われた。

超一級のラリードライバーが、生で見られるということもあったが、何よりも、本物がゲームをすることに注目！かなり本気だったらしい！



ドライブするのはオリオール氏、横にいるのがカンクネン氏。本物だ！



トークショーの後、セガラリーの開発チームと交流会があった。

ついに完成しました！遊んでやってください！

セガAM3研の佐々木です。このゲームはドライブゲーム本来の楽しさの「車を操縦する面白さ」を追求しています。

走行感覚はできるだけラリーカーに近づけるために、実際に本物のラリーカーをサーキットで走らせたり、国内外のラリードライバーのアドバイスを受けたり特に力を入れています。

また、プレイヤーが操縦するのはセリカやランチアデルタといった実在する車です。

グラフィックスはもちろんセガの最新のCGボード「モデル2」を使用し、サウンドも実車のサンプリング音などを使用したリアルでクオリティーの高いものに仕上がったと思っています。

さて、次号からはいよいよ各コースの攻略が始まります。お楽しみに！



これは特別に作った特製の帽子。開発者のご好意でプレゼント！

限定の帽子を1名、ゲームのパンフレットとポスターを1セットで10名にプレゼント！「セガラリーのプレゼントくれ〜〜〜い！係」へ出してね！



セガラリー開発チームのディレクター、佐々木氏。

初級 広大な砂漠地帯を爆走!



慣れるならここ!

難易度別に設定されているこのゲームの初級コースとなるのがこのステージだ。

砂漠の中に設定されているこのステージは、道幅も広く、とくにきついといった急カーブが存在しないやさしいものとなっている。

しかしコースはダートのみ。やさしいとはいうものの、そのイメージからくるグリップ感はまさに本物! 砂煙を上げて突っ走る様は、実車では体感できないものだ。

パワフルなマシンをそのダート上でコントロールするのだから、ドライブするプレイヤーにかなりの緊張感を持たしてくれること間違いなしだ。

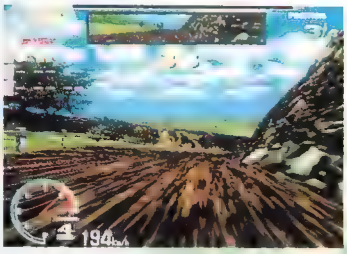
そんなコースでまずこのゲームに慣れるようにしたい。

どのぐらいハンドルを切れば反応するのかとか。テストドライブってとこかな。


砂漠にある街の中からスタートするのが初級コース。道幅が広いのが特徴である。


下は砂地。小石を蹴る音がしてくる。


コースの中には、エスケープゾーンのないところもある。


路面は砂地から土の路面へ。気にすることなく走る。

道幅を上手に使おう

とにかく道が広い。なら安心かと思えば、この手のドライブゲームは、気を抜くと真っすぐ走らないということを忘れちゃいけない。常にハンドルを握り、コースを把握して走らなきゃならない。

非常に実車感覚の多いところだが、このぐらいの緊張感がないとやはりラリーを体験できないと思う。

自分の目で見て反応してハンドルを切る。非常に単純な作業であるが、すでに車の免許を持っている人なら、何げなくやっていること。

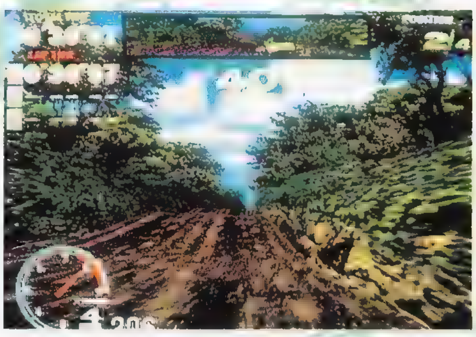
これをもう少し高いレベルでやってあげればいい。

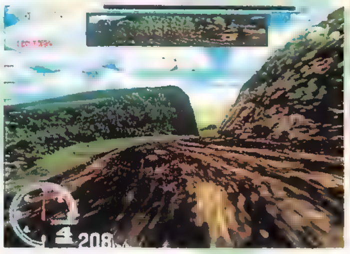
ただ制限速度がないこと。

危ないと思えば減速すればいい。まずは初級で身体を慣らしてみよう。



1周する途中に、チェックポイントが存在する。


やや道幅が狭くなるところがこのコースで難しいところ。


コースの後半はまた道幅が広くなるので走りやすくなる。

この広大さがこのコースのウリだよね!




終盤になるとまた路面は砂地にもどる。

テクニカルな設定が魅力! 中級



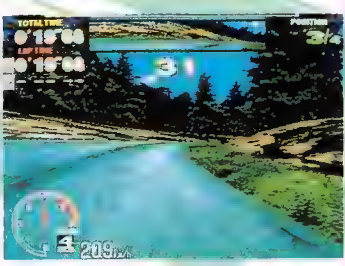
速さを感じてほしい

初級と上級の間に存在するこのコースは、高速かつテクニカルなコース設定となっている。

ヨーロッパのちょっと山に近い風景の中を走るこのコースの両側には、コース際まで木が生えているため、非常に速さを感じる。



中級は森の中からのスタートとなる。ややイメージが変わる。



右へ左へうねるようにコースが設定されている。



トンネル手前でチェックポイント!



暗さに目が慣れるかななんて心配も…。

序盤はそんな中を走り、中盤は、ややテクニカルなコースを走り、再び木の生えている中を走っていく。

初級と比べると、長～い直線が少なく、それなりに曲がりながらのコースが続く。

そのため、より緊張して走る必要が出てくる。

木のせいで先が見えないという点も気にしないと、次に何があるのかを把握することはできない。

速く走るために何をする?

初級では、ひたすらまっすぐ、見える範囲で判断しながらできるだけ加速できるラインを走ることができる。

中級になって変わってくるのは、木のせいで先が見えないため、予想して（暗記が絶対必要ー）ライン取りをしていかなければならない。

普通、ラリーというと、ナビゲーターがいるため、次に何があるのかを把握できる。

しかしこのゲームでは自分が頼り。次に何があるのか、どっちに曲がっているのか、どれだけきついのかを把握しなければならない。

そのためには、やはり暗記が必要だが、それは、ある程度やり込んでからのお話。初めは、何が起きても対応できる安全な走り方をする。

これができるできないが、人よりも早くクリアできる、上達するにつながる。

中級のコースでいうならば、基本的にミドルラインをキープしていく。

これによりどちらに曲がっていても対応できるし、障害物にも当たらなくなる。できるだけ全開で走ろう。

そこで役に立ってくるのが画面に表示されるナビマークだ。これでカーブを把握し、反応できるようにしたい。

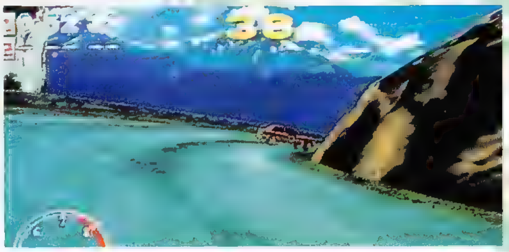
ここでテクニックを身につけて上級へ進みたい。



オンロードからダートへ。この辺がラリーを感じるところ。



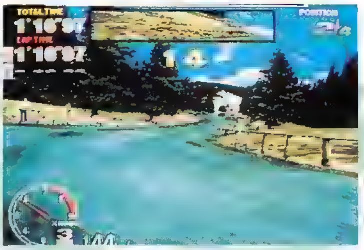
中盤から後半に入ったところでまたチェックポイント。



中には、急カーブも存在する。気をつけよう。

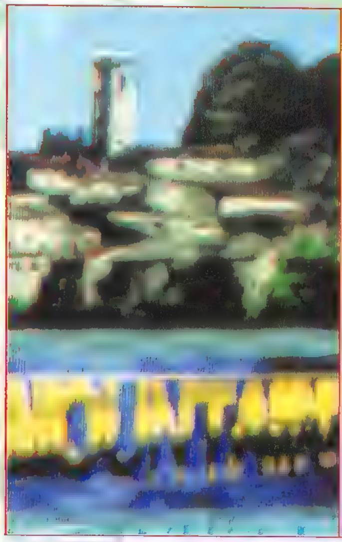


先が見える唯一のところといっていい場所。気分がいいよね。



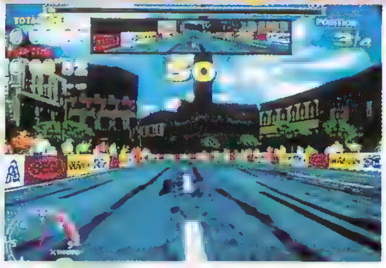
ゴールを目指して右へ左へ。テクニカルなのがウリのコースだ。

上級
ハードなコースがオレを呼ぶ



極めるならココ！

その文字が示す通り、このコースは「上級」なのである。序盤の街中は、建物に近いコースを走りつつ進み、山岳地帯へ入っていく。



中世のヨーロッパの建物の雰囲気の残る街中からスタートするのが上級コースだ！

ここからが本番！山岳地帯に入ると、せり出した岩や、アップダウンがドライバーを襲う。より先が把握しにくい状況になり、より細かいコントロール、より早い反応が必要になってくる。道幅も狭くなっているため、ミドルライン！なんていっていられなくなることも！

ここはよりナビマークに注意し、その状況に合わせて走るようにしていく。

とくに上級はきついカーブが多いので、早めに反応することが重要だ。

中盤は森、街を抜け、再び森、そしてもとの街へ…。



建物からしてヨーロッパしている。走りながら見られるかな？



コースは街中から郊外へ移っていく。



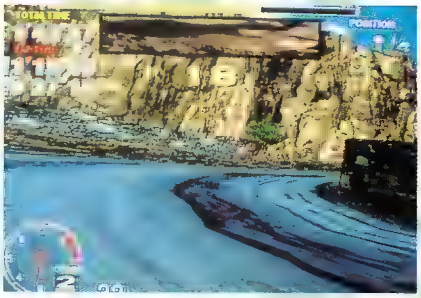
郊外からさらに山岳地帯へ。そこでチェックポイント。

最高のテクニックで走れ！

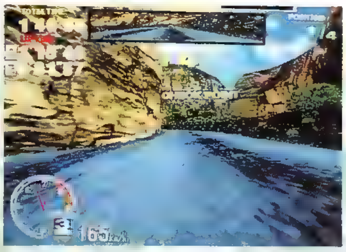
ラリーで一番面白いことといえば、やはり困難な状況下でのマシンコントロールである。

とくに道幅の狭いところできつくなるカーブはね。

そこをいかに速く走らせ、曲がっていくか。



エスケープゾーンはない！しっかりコントロールしたい。



2つ目のチェックポイント。フ〜とため息がつきたくなる。

「スローイン、ファーストアウト」という車用語があるけど、ラリーにおけるそれってあまりよくわからないところがあったりするよね。



コースは山岳地帯から街中へ。高速で抜ける感じは迫力満点！

高速でカーブに進入してきて、カーブ手前で一気にブレーキ！一気にマシンの進行方向（テールをドーンと振る！）を変えてそしてドーンと加速して抜けていく。

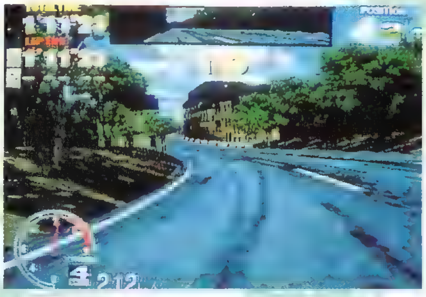
この走り方を、ラリーのビデオなどで見たことがある人もいるだろう。

そんな走り方が、この上級では要求されるのだ。

そんな本格的なこのゲーム。マジに走るしかないかも！



そんな街中を右へ左へ。狭いしアップダウンも。難しい。



道幅がもどり、ゴールへ。狭いきついが上級のウリだ。

格闘界制覇。



Virtua Fighter 2

バーチャファイター2

CPUとの闘いぶりで昇進する、
段位認定モード搭載!



◆3D-CGボード「MODEL 2」が創り出す、
超リアルなグラフィック。最速のスピード。最高の迫力。

◆謎を秘めた2人の強者が新たに登場!!
総勢10人のファイター達が繰り出す技の応酬。

AM R&D DEPT. #2

バーチャファイター1・ファイナルバトル 全国大会出場者決定!

- 北海道地区優勝：仲谷忠彦（ハイテクセガ ススキノ）アキラ
- 東北地区優勝：川内新太郎（セガワールド アクティバ）ラウ
- 関東地区優勝：松崎広志（ハイテクセガ越谷）ジェフリー
- 関東地区２位：宮山武久（ツインスタージオスセガ）ジェフリー
- 関東地区３位：篠原元貴（シネマジック）ウルフ
- 中部地区優勝：橋爪亮二（ハイテクセガ メロス）ジェフリー
- 関西地区優勝：池田要衛（エスパシオセガ）アキラ
- 中国地区優勝：池亀利里（ハイテクセガ パドック）サラ
- 九州１地区優勝：平田寿二（天神GIGO）ラウ
- 九州２地区優勝：深谷直樹（セガ・マービー）ジェフリー

地区大会で激戦を繰り広げた強者達（順不同）

溝の口大道芸サラ（ハイテクセガ馬車道）／自由が丘アキラ（AGES自由が丘）／シャミー（ハイテクランドセガ葛西）サラ／小ぞうサラ（ハイテクセガ渋谷）／酩酊シュン（ハイテクランドセガ秋葉原）／酒精シュン（ハイテクランドセガ秋葉原）／宇都宮ラウ（ハイテクランド宇都宮）／日本橋アキラウ（コスモメディア蒲田）ラウ／旭川サラ（セガ・エルゴ）／日本橋ラウ（ハイテクランドセガ蒲田西口）／投げジャッキー（ハイテクランドセガミューギア）／池袋サラ（池袋GIGO）／快速ジェフリー（ゲームセンターアダムス）／サラ夫（ハイテクセガ小仙波）／横浜リュックアキラ（ハイテクセガ大山）／料理人ラウ（河辺アミュージアム）／鉄山アキラ（ハイテクランド松戸）／柏ジェフリー（ツインスタージオスセガ）／カニスポジェフリー（新宿スポーツランド中央口店）／葛西カゲNO.2（西郷会館）／江古田ジャッキー（セガワールド成増）／居酒屋カゲ（ハイテクセガ足立）／ブンブン丸（シネマジック）ウルフ／吸いこみサラ（セガワールド藤枝駅南）／新宿ジャッキー（ゲームスポット21）／札幌サラ（ハイテクセガススキノ）／ツインズ（セガワールド青森）アキラ／伊勢のカゲ使い（セガワールドサウスウエスト）／師匠（セガワールドサウスウエスト）サラ／肥後の影虎（エイジス）／熱いおやじ（セガワールドサウスウエスト）ジェフリー／半袖サラ（ハンサラ）（セガワールドサウスウエスト）／くまの子ジャッキー（セガワールドサウスウエスト）／タツマキファイター（セガワールドサウスウエスト）リオン／バクハツ晶（セガワールドサウスウエスト）／ドクターK（セガワールド豊橋）サラ／通天閣アキラ（エスパシオセガ）／駅前ジャッキー（ハイテクセガパドック）／塩味ジャッキー（広島GIGO）／KAGEマスター（広島GIGO）



愛と正義の美少女戦士が、
250Mフルアニメーションで
ついに登場!!
BANPRESTO
P.C.B.
近日発売!!
あの「美少女戦士セーラームーン」が、大容量250M・フルアニメーションの
格闘アクションゲームで登場！いままでの必殺技のほかに、
武内直子先生監修のゲームオリジナル必殺技も加わり、多種多様な攻撃を実現！
そして、TVアニメと同じ声優が出演！美しいグラフィックは感動もの！
さあ、セーラー戦士の魅力を満載したこのゲームで華麗にバトル!!
美少女戦士
セーラームーン
業務用ビデオゲーム基板
(仕様)8方向レバー3ボタン、Wコンパネ、横画面
2人協力プレイ、コンティニュー、途中参加可能!
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
© 武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 © BANPRESTO 1994 MADE IN JAPAN

完全技表増刊だ!!

Virtua Fighter 2

©SEGA

ゲーメストムック

Virtua Fighter 2 Act.1

バーチャファイター2



またもや挑戦！低価格!!



キャラクターの性能データ・全技ダメージ数値など、バーチャ2のデータはコレ1冊で完ペキ！ほかにもバーチャ初級者クラスが陥りがちな攻撃の返し技講座、豊富なバリエーションの起き上がり技完全レクチャー…。プロ・アマ問わず納得できるオススメ増刊だ!!





データ満載！これがバーチャ2のすべてだ!!

発売日:2月9日　価格:780円





ゲーメストムック 定価1380円

「真侍魂修羅絵巻 其ノ二」

今まで謎に包まれていたため、一部の人間にしかその存在を知られていなかったラスボスの羅将神ミヅキや、黒子までが赤裸々に…って聞いちゃったら、もう今からあんなトコやこんなトコがウズウズしちゃう人がいるでしょ、ホレホレ。SNK秘蔵のストーリーや設定資料の数々、ゲームをしているだけでは決して知ることのできないキャラクターごとの相関関係に、開発者の生の声まで掲載しちゃって、もうこれでもか、これでもか！ってばかりに「真サムライスピリッツ」に関わる色々なことを満載しているのだ。

もちろん、攻略部分も各キャラクター別に「これを読めばクリアまで一直線」なCPU攻略に加え、「これを敵に見せるワケにゃあいかねえ」的な対戦攻略。そして「もっと書きたいよぉ」ってなライターたちの熱望に応えるべく、奥の深いキャラクターについては技別にトピックスまで設けちゃって、「何から何まで掲載するつもりかい？」って言われちゃいそうな不安さえ持ってしまう充実度。連続技のページでは「え？こんなに入っちゃうんですか？」ってな驚愕技も掲載しちゃって、強くなり過ぎて友達を失わないように気を使わなくちゃいけなくなるホドっすよ、マジで。



そして…そしてだ！編集部のコネにより、某女史に依頼した「羅将神ミヅキの梵字解読」なんかも載っちゃってるから、こりゃあ「あれ、何て意味なんだろう？」って夜も眠れなかったキミに、安眠を約束するぜー！

これだけの内容を1冊の本に詰め込んだら、気が付くといつの間に230ページを超える本になっちゃってやがる。でも価格は編集部の努力により1380円に抑えたから、キミの財布にはダメージはないので安心だ。

ゲーメストビデオ第14巻「真サムライスピリッツ」

驚異の低価格4800円で絶賛



ムック

ゲーメストムックVol.1
サウンドコンプリート スーパーストリートファイターⅡX

■136頁　■定価3500円
■商品番号：GMC-1
■付録：CD-ROM(Macintosh対応)

ゲーメストムックの第一弾はマッキントッシュ対応の豪華CD付きだ！CDは各キャラ別ステージ曲、ストⅡクイズ、プロフィール、必殺技比較とゴージャスな内容だ。



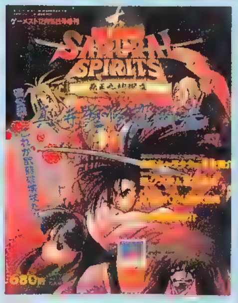
ムック

ゲーメストムックVol.2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■208頁　■定価1280円
■商品番号：GMC-2
■付録：巨大ポスター

SNK格闘シリーズの集大成、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

黒豹の援護を得て、極悪な強さを見せつけるルガールもこれを見ればラクラククリア間違いなしだ。ルガール、京の父を含む27キャラ分の描き下ろしもドーンと公開だ！



増刊号

ゲーメスト12月15日号増刊
真サムライスピリッツ

■128頁　■定価680円
■商品番号：No.133

覇王丸が、ナコルルが、新しい必殺技を携えて再び暗黒の影に立ち向かう…、真サムライスピリッツ。新キャラクター4人を加えた15人全員の武器破壊必殺技はもちろん、対戦&CPU戦まで徹底解説だ。特別定価もうれしいね。サムライマニア必読。

GAMEST
増刊号・ビデオ・CD・ムック
バックナンバーリスト

まぁ、まずは見れや。





全国の女子高生のみなしゃーん。今回の付録は付けれれば誰もが二刀流の達人になれる十兵衛眼帯よーん。東京都のハイラちゃん、応援ありがとねー。

ゲーメストビデオ第14弾
真サムライスピリッツ

■90分　■定価4800円
■商品番号：GV-14
■付録：十兵衛眼帯

武器破壊技、秘奥技、ぬいぐるみ変身、黒子、ミヅキ…。禁断の情報のすべてをつめこんだ真サムライスピリッツビデオ。これを見て、キミも精進せよ。ロープライスで発売中。



■144頁　■定価1680円
■商品番号：GMC-2
■付録：CD

みんなの熱～いご期待に添えるべく豪2ムックの重版ができました！本屋さんで注文してちょ～だいね！

そのグレーテスツな内容に迫る!!

全国豪血寺ファン待望の一冊、ゲーメストムック第3弾「豪血寺一族2」。もう買ってくれたかな？

内容を簡単に紹介しちゃうと、全キャラのCPU戦、対戦などの攻略記事はもちろん、開発資料だってた～っくさん掲載しているぞ。そして、なんと言っても付録についてくるCDがスゴい！全曲フルアレンジ歌だって当然のように収録されているのだ。このCDを聴かないことには「豪血寺2」は語れませんよ、いや、マジで（ホントか？）。

収録時間50分オーバーのCDや、アトラスオフィシャルの村田蓮璽さんのイラスト、ここでしか聞けない話続出の開発者インタビューなど盛りだくさんの内容でたったの1680円のお値段は、もはやサービス価格なんてレベルじゃないぞ。まだの人は即買いだ。

なんてこったい…。オ、俺、アンタのこと誤解してたよ。



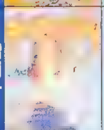
増刊号　ストリートファイターII
No.64('91年10月号増刊)
1000円
[付録]描きおろし巨大ポスター



増刊号　ストリートファイターIIダッシュ
No.77('92年9月号増刊)
1200円
[付録]ストIIダッシュポスター



増刊号　1991オールカプコン
No.81('92年11月号増刊)
1200円
[付録]描きおろし巨大ポスター



増刊号　ギャルズアイランド2
No.87('93年3月号増刊)
1200円
[付録]春麗豪華ポスター



増刊号　餓狼伝説2
No.91('93年5月号増刊)
1200円
[付録]大張正己描きおろしポスター



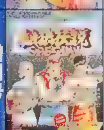
増刊号　ワールドヒーローズ2
No.99('93年9月号増刊)
1200円
[付録]遊べるマッドマン面ポスター



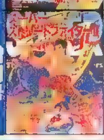
増刊号　サムライスピリッツ
No.102('93年11月号増刊)
1280円
[付録]ガル&ナコポスター



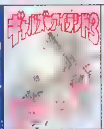
増刊号　最新格闘ゲーム2
No.104('93年12月号増刊)
980円



増刊号　餓狼伝説スペシャル
No.106('94年1月号増刊)
1280円
[付録]餓狼ポスター



増刊号　スーパーストリートファイターII
No.108('94年2月号増刊)
1280円
[付録]スパーストII特大ポスター



増刊号　ギャルズアイランド3
No.112('94年4月号増刊)
1280円
[付録]ギャルズカレンダー



増刊号　龍虎の拳2
No.115('94年5月15日号増刊)
1280円
[付録]SNK特大ポスター



増刊号　バーチャファイター
No.117('94年5月30日号増刊)
1280円
[付録]バーチャファイターフルモーションポスター



増刊号　スーパーストリートファイターIIX
No.120('94年7月19日号増刊)
1280円
[付録]スーパーストIIXポスター



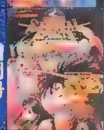
増刊号　ワールドヒーローズ2JET
No.123('94年8月15日号増刊)
1280円
[付録]ワーヒー2JETポスター



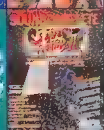
増刊号　極上パロディウス
No.125('94年9月15日号増刊)
1280円
[付録]こいつ&あいつペーパークラフト



増刊号　ヴァンパイア
No.129('94年10月30日号増刊)
1380円
[付録]ヴァンパイアポスター



増刊号　真サムライスピリッツ
No.133('94年12月15日号増刊)
680円



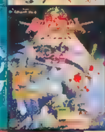
ムック　サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX
ムックVol.1　GMC-1　3500円
[付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM(Macintosh対応)



ムック　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ムックvol.2　GMC-3
1280円
[付録]巨大ポスター



ムック　豪血寺一族2
ムックvol.3　GMC-2
1680円
[収録]CD



ムック　真サムライスピリッツ
ムックVol.4　GMC-4
1380円
[付録]真サムポスター



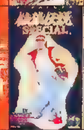
ビデオ　餓狼伝説2
GV-2　収録時間60分
6000円
[付録]雑君紙相撲



ビデオ　ワールドヒーローズ2
GV-3　収録時間64分
6000円
[付録]舞さま扇子



ビデオ　サムライスピリッツ
GV-4　収録時間120分
7000円
[付録]攻略小冊子



ビデオ　餓狼伝説スペシャル
GV-6　収録時間120分
7000円
[付録]攻略小冊子



ビデオ　スーパーストリートファイターII
GV-7　収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子



ビデオ　龍虎の拳2
GV-8　収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子



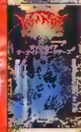
ビデオ　スーパーストリートファイターIIX
GV-9　収録時間100分
7000円
[付録]バルログ仮面



ビデオ　ワールドヒーローズ2JET
GV-10　収録時間70分
6500円
[付録]雑君JETコースター



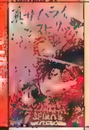
ビデオ　極上パロディウス
GV-11　収録時間80分
6000円
[付録]猫戦艦紙模型



ビデオ　ヴァンパイア
GV-12　収録時間90分
6800円
[付録]フォボスペーパーキット



ビデオ　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
GV-13　収録時間90分
6500円
[付録]紅丸&東ヅラセット



ビデオ　真サムライスピリッツ
GV-14　収録時間90分
4800円
[付録]十兵衛眼帯









CD　戦国エース
GCD-1
収録時間35分
3000円



CD　アルミティミットエコロジー
GCD-2
収録時間45分
2800円



CD　魔法大作戦
GCD-3
収録時間47分
1800円

各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店　TEL：03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店　TEL：06-775-9348
TEL：03-3293-9326▶読者サービス部（月曜〜金曜10：00〜18：00）

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F
TEL：03-3293-9326
●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。
●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.134〜P.136「読者サービス部」をごらんください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください(現金書留や銀行振込みは×です)。

注文書

お客様のお名前		お客様の住所 TEL.（　）		取り扱い書店印
ムック注文数	タイトル / 商品番号 / 申込数　冊	CDビデオ注文数	タイトル / 商品番号 / 申込数　本 枚	増刊号注文数 タイトル / 商品番号 / 申込数　冊

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F　TEL：03-3293-9326

TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。

ファン待望の超本格サッカーゲーム!!
サッカースーパースターズ

今回は基本的な部分について解説する。1コインクリアで真の王者と対決だ!!

担当：TEZU

さて、この「サッカースーパースターズ」、サッカーファンには文句のない出来に仕上がっているよね。みんなはどの辺りまで勝ち進んでいるかな?今回は基本的なことについてアドバイスしていこう。

基本はショートパス ドリブルの距離は短くしよう

フェイントをかけながらのドリブルは、相手が1人の時はよくても、2~3人でチェックされるとすぐに捕まってしまう。基本に忠実に、パスを一つ一つ確実につないでいこう。

ちなみにリターンパスはBを連打しなくても、パスが転がっている間に1回先行入力すればOKだ。

フリーキック、コーナーキックについて

コーナーキックになった場合、通常は一度近くにいる味方にパスをして中央に戻したほうがいい。

フリーキックでは、キッカーの後ろにレバーを入れてAを押すとドライブがかかるぞ(コーナーキックの場合はバナナシュート)。敵陣近くのフリーキックは確実にゲットできるので、慎重にゴール隅を狙おう。



こんな風にむやみにタックルしてはいけない。ファウルを取られるぞ。

Cボタンでのヒールリフト

カウンターの時など、周りに味方がいないときにCを押すとその選手はヒールリフト(踵で軽くボールを上げる)をする。キーパーと1対1の場合、そのままシュートすると結構止められてしまうので、この技を使ってボールを上げ、キーパーの目の前で必殺技を使おう。これなら確実にゲットできるはずだ。



これがヒールリフト。浮かせたボールを自分で押し込もう。

ディフェンスについて

ディフェンスでの注意点にも少し触れていこう。

敵が大きくボールを出した時はむやみにタックルをせずにぴったりとマークし、敵がトラップしてボールをはじいたところをかすめ取ってしまえばよい。

CPUはいつもダイレクトプレイをしてくるわけではないので、このテクニックは非常に重要になるぞ。



トラップする瞬間、胸のほうにボールをはじくのでそこが狙い目だ。

センタリングを上げられたら?

敵がセンタリングを上げてきた場合、画面に選手が入ってから動かしていたのでは遅い。選手のいる位置はほとんど決まっているので、選手のいる場所を想定して画面に入る前からジャンピングヘッドをする。そうすれば、シュートされる前になんとかしのいでくれるはずだ。

中盤でのクリアも同じ。とにかく早め早めにジャンピングヘッドだ。この時、はじいた後のボールを絶対に見失わないようにすること。

スーパースターズ登場!! ここで勝てば真の王者だ

1コインで見事チャンピオンになると、KWCC影の王者であるスーパースターズが登場する(国はなぜか日本)。

見た目はふざけているが、すべての面においてズバ抜けた能力を持っているぞ。

コイツらを倒さないことには真の世界一の座に就くことはできない。自分の持つテクニックのすべてをぶつけよう。

色々と細かい点についてアドバイスしてきたけど、この辺のことを完全に把握しているかどうかで、地力に大きな差がついてくるのだ(特に対戦では)。

ゲームオーバー後のアドバイスを読むのも大切。意外と役に立つことを教えてくれるぞ。

次号では様々な得点パターンや細かいテクニックについて詳しく解説していく予定だ。



とうとうチャンピオンになったと思いきや…



コ、コイツらは一体!?KWCC真の王者の登場だ。



さて、ボールは一体どこでしょう?跳ねた位置は必ず覚えておこう。

高校最後の夏休みを…

麻雀 同級生

なんと、あの「同級生」が、ついにアーケードに! しかも脱衣麻雀として。これは、やるしかない!

担当：超燃えMOMO

ついに、アーケードに進出なのだ！

喜べ、全国の健全なる若者男子諸君よ！君たちの若きパワーを爆発させてくれるような、超燃ゆるゲームが出るぞー！

それは、パソコンソフトとして超大ヒットした、あの「同級生」がアーケードとして出てくるのだ！

しかも、脱衣麻雀！これで熱くなれなければ、君は男として失格だ！



おおう！SDキャラの美沙だ。カワイイですな。

麻雀デートしてみよう！

パソコン版の本編では、過激な恋模様（子供には秘密です）を繰り広げた14人の女性たち。今回の「麻雀　同級生」では、そのうちの4人が登場するのだ。

それでは、登場人物5人（主人公＋4人の女性）を軽く紹介してみよう。



やよいさんが怒っていらっしゃる。リーチしたからかな？

●主人公（プレイヤー）

先負学園に通う、高校3年生。今は、マンションで一人暮らしをしている。

どうしようもないほどの女好きで、町内ではとどまることのない女性への欲望から〝全身性○〟（子供には秘密です）などの噂が広がり、超有名人である。

桜木舞ちゃんに、ぞっこんであり、めろめろである。

●田中　美沙　18歳

先負学園3年生。陸上部所属の通称「陸上部のバンビちゃん」。

主人公の言動がカンにさわるらしく、会えばいつも口ゲンカになる。気性が激しく、言葉遣いも荒い女の子。だが、ある事件が…。

●斉藤　亜子　20歳

先負学園にある薬局「蓮莱堂」の看板娘。仕事柄からか、男性と知り合う機会が少なく、キスさえしたことのない純情娘でもある。主人公にしつこく誘われている。

ちなみに、彼女の姉は先負学園の保健医、斉藤真子である。彼女も美人だ。

●草薙　やよい　20歳

先負町にある「登渡り医院」に勤める、心優しい看護婦さん。とってもナイスなバディの持ち主である。

●桜木　舞　18歳

先負学園3年生。水泳部所属のマドンナ的存在である。主人公が最も好意を寄せている人物。

しかし、名家のお嬢様で他の生徒からは特別視されていた。そんな中、彼女を特別扱いせず再三にわたり、デートに誘う主人公だが…。

と、これが今回の登場人物だ。くわしくは、次号以降で。（個人的には、正樹夏子さんを出してほしかったなあ…）





彼女が１人目の相手、田中美沙だ。気合い入れろ！

速さを感じる画面が最高!



©KANEKO

クラシックカーによるラリーのドライブゲーム!でもレースは超熱いぜ!

担当：ずるずる

「ミッレミリア」が体感できる!

イタリアのクラッシックカーの大イベントである「ミッレミリア」を題材にしたゲームが、いよいよ発売される。

このゲームは、イタリアを舞台に3日間で1000マイルもの距離を走り、タイム、順位を競うもの。

クラッシックカーをここまで走らせるものは全世界でもここだけのものだ。



名車たちに加わる1台として「ファイヤーボール」。

それをゲームで体感できるなんていうのは、もう最高というしかないよね。

コースは12ステージ

1000マイルもの距離からなるコースを12のステージに分け、そのステージを次々にクリアしていくのがルール。

普通、その道順でレースを展開していくのだが、このゲームでは、どこのステージからでもスタートができ、さらには、次のステージを好きなところから選べる。

完走するには結局全部走ることになるが、自分の苦手なところを避けることでプレイ時間を延ばすことが可能になるのはうれしい。

選べる車は全部で12台!

往年の超名車がズラリ!

ゲームなので壊れることを心配せずに爆走できるところがいいよね。

この名車たちは、フェラーリ、ジャガー、ポルシェ、アルファロメオ、ブガッティ、メルセデスという顔ぶれ。

その名車たちがと～んでもないスピードでコースをつっ走る!もう最高!

なお、この名車たちには、性能差はないので、どれでも面白く、楽しくゲームを遊ぶことができるのだ。



そしてもう1台加わる車として「ラリーX」。タイヤがでかい!



んゴーッ!と言ってしまうほどの迫力あるスタート!

グラフィックも見逃せない!

ただ絵がスクロールするだけではなく、よりスピード感が出る手法も取り入れ、今までにない感じを出している。

またレースの演出もなかなかで、コーナーでがんばりすぎると車が斜めになったり、スピンしたり、パッシングしたり、さらには車にダメージを受けることで火を噴きながら走ったりも!

コースにもいろんなイベント（障害物）などが用意されているので、熱くなれること間違いなし!やるべえ～!



キュキュキュッ!がんばりすぎるとこんな風になる!



おっとパイロンが目前に!バンバンとふっ飛ばっしゃえ!



どいて～!火を噴きながら走る。ゴールはまだか～っ!

己の知力で天下統一!!

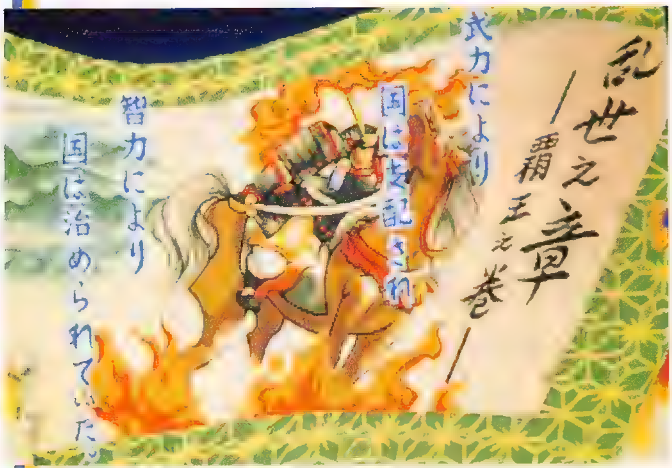
クイズ殿様の野望2 全国版

©CAPCOM

今回は、政策・災害などの各種イベントについて詳しく触れていくぞ。

担当：TEZU

やや発売が遅れてしまったこのゲームだが、この号が発売されるころにちょうどゲーセンにお目見えするはずだ。
とにかく前作に比べて、イベントが大幅にパワーアップされているぞ。今回は各種イベントについて詳しく解説していこう。



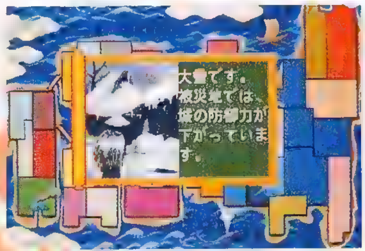
オープニングの一場面。雰囲気出てるよね。

歴史の勉強にもなる? 史実に忠実な合戦イベント

敵国との戦いで一定の条件を満たしていると合戦クイズに突入する。歴史に大きく名を残した「桶狭間の戦い」や「川中島の合戦」などが起こったりするのだ。



選べる武将は8人。武将によって展開が変わってくるぞ。
そのほかにも、1580年からスタートする大名（伊達、島津、長宗我部）を選んだ場合、信長領が国の半分近くを占めている状態でスタートする。武将によって異なった戦略が必要になるわけだね。



冬になると起こる大雪。自然には逆らえないよね。

災害イベントも種類が増えたのだ

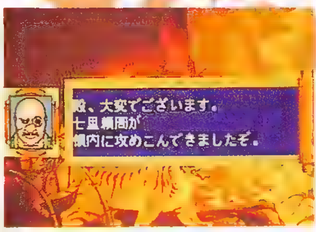
時間の経過によって起こるイベントも色々と種類が増えているぞ。
秋に起こる豊作・凶作（タイマーのダウン・アップ）をはじめとして、色々な災害が起こるのだ。
〈例〉
「台風」・国の防御力が2ダウン。
「洪水・大雪」・国の防御力が1ダウン。
災害によって起こる季節が決まっているものや、一年中起こるものがあるぞ。



信長と秀吉。この2人が協力し合えば怖い者なしだ。

指揮官の腕の見せどころ 政策イベントも重要なのだ

ゲームが進んでいくと、政策イベントが起こることがある。様々な政策項目が表示されるので、好きな項目を選択しよう。ここでのクイズに正解すると、選んだ政策が成功したことになるのだ。
〈例〉
「暗殺」・領主を暗殺し、自国の領土にしてしまう。
「茶会」・成功すると、ノーマルのお手つきにすべて能力がつく。
「結婚」・政策イベントをクリアすると、お手つきが1回復するようになる。そのときに結婚した相手が現れるのだ。
この場合、結婚が失敗していても女の子が現れるのだが、その姿は…（内緒）。
ここで紹介したのが全部ではないので、他の政策は実際にプレイして確かめてみてくれ。



ぬわにぃ〜、返り討ちにしてくれるわ!!

お手つきキャラの能力について

ここでは前回紹介した物以外のお手つきキャラを紹介しよう。ちなみに、お手つきキャラは武将ごとに変化するぞ。
〈例〉
「兵法軍師」・ジャンルセレクト。
「忍者」・1問間違えてもOK。
2人プレイだと、お手つきが同じ場合、お手つきが「スーパー」になり、お手つきキャラの威力が倍増するぞ。2人プレイの場合、お互いのお手つきキャラにも気を配ろう。
本格シミュレーションゲーム顔負けの展開を見せてくれるこのゲームだけど、基本はあくまでクイズ。クイズさえできれば負けることはない。
さあ、キミは誰で天下統一を目指す?



お見事!!でも全国統一までの道は長く険しいのだ。



謙信と信玄の激突!!これが「川中島の合戦」だ。

選べる3つの物語

クイズシアター

©TAITO CORP.

宇宙を旅してみたり、クリスタルを探してみたり…お好きな物語をどーぞ。

担当：ぬき

最近、質の高いゲームを世に送り出し続けているタイトーが、今回はカップルの定番とも言われているクイズゲームを発売。その名もクイズシアターだ。



クイズシアター始まり始まり〜。

3つのストーリー

コインを入れてから、まずプレイヤーがすること、それは、3つ用意されたストーリーの中からどれか1つを選ぶことだ。では、その3つをカルーク紹介しておこう。



この3つから選ぶ。お好きなものをどーぞ。

第1話「遥か銀河の愛」

恋人を求めて宇宙を旅するおてんばな地球人「民子」と少しドジだが心優しいレオガリー星人「ペコ」のハイパースペースラヴコメディ。2人の恋のゆくえはいかに!?

宇宙を舞台にしてあるだけあって敵はすべて宇宙人。その宇宙人というのが…特にジユテーム星人「アンドレ」が、かなりイッちゃってる。これはぜひとも自分でプレイして見てほしい。一見の価値はあるぞ。



チャーンス!!何としてでも当ててやるぜい。

第2話「ラッツ・ストリート」

「伝説の極上チーズが都にやってくる!!」

うわさを聞きつけた2匹のドロボウネズミ、「カール」と「マガリ」は、さっそくチーズ強奪計画を発動！はたして2匹は無事チーズを手にいれることができるのか!?

こちらは主人公たちと同じネズミやヘビ、ネコなどの動物がメインに登場する。童話調のポップなキャラクターがとても可愛らしいぞ。

第3話「ムーン・クリスタル」

王国の異変をしずめるために旅を続ける兄妹、「ケン」と「ラン」。5つのムーンクリスタルを探す2人を待ちうけるものは!?

前の2つの物語とうって変わってシリアスな内容になっている。目がやたら本気な兵士や、不気味な妖怪たちが主な相手だ。

王道ルールだ!!

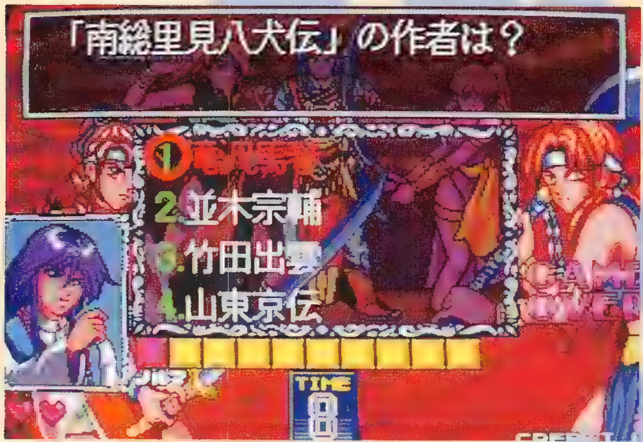
まあ、クイズゲームなので込み入ったルールなどはない。

操作はクイズゲームの王道、4つボタンで行う（いわゆる4択クイズ）。ライフストック制で、クイズを間違えるとライフが1つ減る。ライフが0になるとゲームオーバーだ。

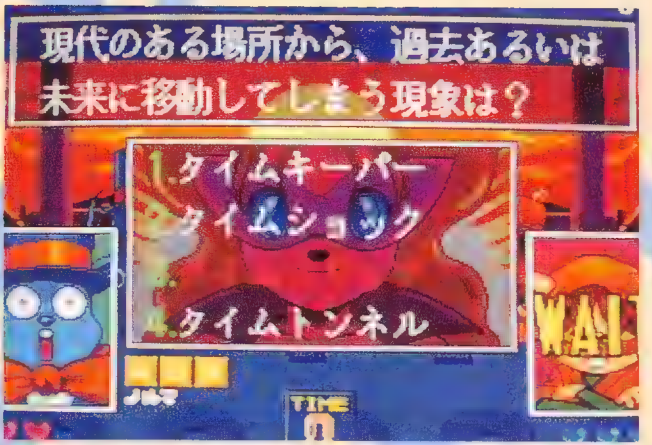
ライフを増やすには、ある一定のラウンドに出てくるチャンスゲームに正解するしかない。ちなみにこのとき2人でプレイしていた場合は、先に正解したほうだけがライフが増えるのだ。いくら仲がよくても、このときばかりは本気で取りかかろうね。

もちろん、ジャンルセレクトもあるぞ。そのジャンルがこれまた豊富で、なんと50種類!!メジャーなところで化学、音楽、ゲーム、目新しい物では、ギネス、軍事、略語、なーんてのもある。

3つのストーリーと50のジャンル、これだけの要素があるんだから、1度や2度クリアしたぐらいじゃあ、このクイズシアターの面白さはわからないよ。



ううっ、俺に命を（金）…命をくれ〜。



ぐわー、タイムアップ。そうそう、ここまで出てたのに…（のどを指さす）。

'95年度生願書受付中

HUMAN CREATIVE SCHOOL



スーパーファミコン®は任天堂の商標です

SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

※「ザ・ファイヤーメン」は本校学生作品プロジェクトで企画・制作されたものです。あなたも素晴しい作品を作ってみませんか？

入江勝義さん
ヒューマンクリエイティブスクールを卒業後、(株)エイプ入社。「マサー2」の開発に従事

3DO
ヒューマン
本格3Dグラフィックスソフト
「ベルゼリオン」(3DO版)

決断の時！

吉祥寺に生まれて5年、世界初のコンピュータゲームクリエイター養成校「ヒューマンクリエイティブスクール」から、夢と情熱を持った卒業生が数多く活躍しています。即戦力を目的とした、基礎から最新技術の習得に至るまでのカリキュラムは、常に時代を先取りした内容となっており、学生作品商品化プロジェクトをはじめ、数々の実績を残しています。(過去4タイトル発売)
このたび「リアルタイム3Dポリゴングラフィックス」の制作技術者を養成するための「3Dグラフィックス課程」も新設。次世代への対応も万全です。当校は、創造への意欲をカタチにし、感動を与える誇りあるゲームクリエイターの芸術学校です。

●コンピュータエンタテインメント課程
●募集定員　　300名
■主なカリキュラム
6502・68000アセンブリ言語・ゲームプログラミング／ソフトウェア概論／システム工学概論／C言語初級、上級／ゲームグラフィックス／コンピュータグラフィックス／映像制作概論／作曲／キーボードスタディ／ニューメディアサウンド／一般教養講座　他

●新設　3Dグラフィックス課程
●募集定員　　100名
■主なカリキュラム
コンピュータゲーム概論／3D幾何学／CG概論／3Dモデリング実習／CGアニメーション実習　オーサウェア実習　他

●学校案内無料送付中

ヒューマンクリエイティブスクール

〒180東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

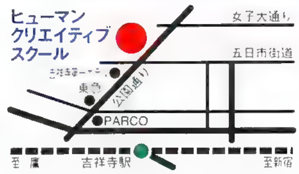
資料請求専用フリーダイヤル(ミンナクリエイト)　お問い合わせ

0120-37-9898　0422-23-1111

◆コンピュータエンタテインメント課程◆
説明会＆体験入学 2/26(日)・3/12(日)
AM10:30～PM3:00

◆3Dグラフィックス課程◆
説明会 2/25(土)・3/11(土)
PM2:00～PM4:00

◆学校見学随時受付中◆
受付時間／月～金曜日のAM9:30～PM5:30




THE 100MEGA SHOCK!
勇気を出してクイズに挑戦!!
対戦可能!!
「ノルマクイズ」「連打クイズ」「間違い探しクイズ」「スロットクイズ」等の
従来のクイズ形式に加え、今回新たに「格闘クイズ」を加えました。
ストーリーモードでは、これらのクイズを解いてさらわれたユリを救いだし、対戦
モードでは、クイズゲーム初の対戦プレイを楽しむことができます。
'95年1月発売予定!!
新発売
キングオブファイターズ
TM
©SNK 1993,1994 ©SAURUS 1995
対戦可能
ノルマクイズ
格闘クイズ
スロットクイズ
ファイター VS 覇王丸
□製造・販売元
□開発元
The Future Is Now
SNK
株式会社エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL 06(339)3311（大代表）
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL 06(339)5588 FAX 06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12 紀尾井町ビル6F TEL 03(5275)2737 FAX 03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX 022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL 052(702)8522 FAX 052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL 092(413)6156 FAX 092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564 JAPAN PHONE 06(339)5577 FAX 06(338)7175
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
SAURUS
株式会社ザウルス 〒102 東京都千代田区麹町4-3-29 麹町関東ビル
TEL.03-3222-1734



フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

声優タレント科

(2年制) 定員:100名

現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。

ゲームグラフィック・CGアニメーション科

(2年制) 定員:100名

[コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン]

最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。

コンピュータゲーム・クリエイター科

(2年制) 定員:100名

【デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド】

現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。



東京・恵比寿本校舎

JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩約5分　東急東横線代官山駅より徒歩約3分

学院案内無料進呈

●申込方法:官製ハガキに1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。

●あ て 先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院　ゲーメスト A-①係

特別奨学生制度、産経新聞奨学生制度有り、

学院本校舎:〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 ☎03-5721-4151

平成7年度 新期生!!
新 人 声 優
募集オーディション

【開催地】東京地区/大阪地区/名古屋地区

締切日2月15日

(当日消印有効)

【オーディション　夏頃開催予定】

新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します。

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通(市販のもの)顔写真1枚(顔のはっきりわかる)、80円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。

アミューズメントメディア総合学院提携

HSP 原宿声優プロデュース・オフィス

ゲーメスト A-①係

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13　TEL.03-5721-9409





応募
●必要資料

履歴書に、希望する職種と広告を見た雑誌名を明記の上、必要資料と合わせて希望する勤務地までお送りください。履歴書以外に下記の希望職種別必要資料をお送りいただきます。なお、お送りいただいた必要資料により書類選考をさせていただき、選考に残られた方には、追って面接のご連絡を差し上げます。

①グラフィックデザイナーをご希望の方:B4までのカラー作品3点およびスケッチやクロッキーなど各数点。
②プログラマーをご希望の方:使用できるプログラム言語とマシンの一覧表(書式自由)。
③企画をご希望の方:オリジナルゲームの企画書。
④サウンド・プログラマーをご希望の方:使用できるプログラム言語とマシン・楽器の一覧表(書式自由)。
⑤広報・宣伝をご希望の方:職務経歴書(書式自由)。

※①③の応募書類はご返却いたします。なお、ご不明な点は下記までお問い合せください。

TEL.03-5488-1515 採用担当

●応募書類送付先
東京勤務ご希望の方:〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6㈱スクウェア
大阪勤務ご希望の方:〒541 大阪府大阪市中央区北久宝寺町2-5-9 飛栄大阪ビル4F㈱スクウェア

SQUARE

株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館





グラフィックチームは、妥協しませんでした。

これは完成が間近に迫ったスーパーファミコン用ソフト「クロノ・トリガー」のゲーム画面です。どのシーンをとっても「どうせ一瞬だから」とか、「16ビット機だから」といった妥協が見つからないでしょう？ それは、自分の作品に誇りをもちたいから。そしてそれをバックアップする仕事環境があるからなのです。自分の才能を思い切り発揮したい方、スクウェアがどんな会社か分かりましたか？ 妥協が嫌いな、あなたに似た人種ばかりの集団です。

※企画、プログラマー、コンポーザーの仕事ぶりは、ぜひゲームをプレイしてご確認ください。





勤務地	東京：恵比寿　大阪：本町
職種	①グラフィックデザイナー ②プログラマー ③企画 ④サウンド・プログラマー（大阪のみ）⑤広報・宣伝（東京のみ）
内容	①ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン ②ゲームソフトのプログラミング ③ゲームストーリー・シナリオなどの企画立案 ④サウンド・ドライバーのプログラミング ⑤スクウェアソフトに関する、一連の宣伝企画業務
標準勤務時間	10：00〜18：00　ただし開発部は裁量労働制実施。たとえ一日に分単位の在社時間でも、8時間勤務したとみなす制度です。時間の使い方は自由ですが、当然自分の仕事をこなしておくことが条件になります。広報・宣伝はフレックスタイム制。
給与	年齢にかかわらず、一部上場企業クラスの水準を維持しています。また、個人の能力・実績などを考え、その都度加味していきます。職能手当有り。　グラフィックデザイナー給与例：25歳/月給31万（諸手当込）
資格	①③は高卒以上30歳位まで。②④は高卒以上30歳位までで、アセンブラ（除くCASL）およびC言語がわかる方。⑤は高卒以上22歳〜30歳位。
仕事環境	開発部は集中力を高める個人ブース、各自の専用開発機材等、設備面も充実。
規定待遇	昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、借上社宅制度（家賃の最大80%まで会社が負担）、自宅手当、持株会、海外社員旅行、海外旅行休暇制度。
休日	完全週休2日制です。また、年間休日は有給とは別に148日あり、自分の時間を充分にもてます。
●夏季休暇	夏季休暇は1ヶ月間。（'94年度実績）
●海外旅行休暇	勤続1年を過ぎた方は、10日間の海外旅行休暇をとることができます。有給の中から5日間と土日を加えれば、連続23日間までとることも可能です。さらに、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】 株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカーチャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK【エーディーケイ】株式会社エーディーケイ
1980年に設立されたゲームソフトメーカー
チャレンジスピリットと独創性・世界を創る企画、開発力を持ち力強い躍進
と大きな可能性を秘めた「開発指向型企業」

ADK
株式会社 エーディーケイ
〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8 TEL.048-775-2412(代表)


The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
ご存じ侍日本大活劇 第二幕、
ネオジオCDに参上！
大容量56メガビットD-RAM搭載ゲームマシン
「ネオジオCD」に格闘アクションの真骨頂、
いよいよ参上！ネオジオマシンでしか遊べない
「真サムライスピリッツ」、乞うご期待。
■製品の仕様等は変更する場合があります。
ネオジオCD
トップローディング
タイプ
ハイパフォーマンス・ゲームマシン「ネオジオCD」希望小売価格49,800円(税別)
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレフォンサービス 東京(03)5275-6200 大阪(06)339-0110※電話番号はお間違えなく。



真
SAMURAI SPIRITS™
真サムライスピリッツ
©SNK1994
覇王丸地獄変
ネオジオCD専用ソフト　希望小売価格 8,800円(税別) 好評発売中
ネオジオ専用ロムカセット 希望小売価格29,800円(税別) 好評発売中
HAOHMARU
GENJUROU
90
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」


CAPCOM
怒濤の戦い頂点を極める。
新時代の対戦格闘ゲーム登場！
人類をはるかに超えた力をもつミュータントたちのスーパーバトルが炸裂！
人類とミュータントの未来を賭け今、史上最大の戦いが始まる。
パワー爆発！
驚異の300メガ
MARVEL COMICS
X-MEN
X−メン
CHILDREN OF THE ATOM
●無数の技から君だけのオリジナル技を作れ！
●「分身」・「飛行」・「透明化」、Xパワーで攻撃せよ！
●初心者も安心！<オートガード>で上級者に挑め！
CPS II 第8弾
Q SOUND™
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。
X-Men TM & ©1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. ©CAPCOM 1994 All Rights Reserved. This video game is produced under license from the Marvel Entertainment Group, Inc.
画面は開発中のものです。
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264
松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 ●電話番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。


天下は一夜漬けにして成らずじゃあ～!!
史実に基づく合戦をクイズで戦う合戦クイズモード
ジャンルを選択してください
東北・九州を新たに加えた全40ケ国版マップ
1560年 春
8人の武将ごとに異なるマルチシナリオシステム
伊達政宗
織田信長
長宗我部元親
野望を秘めた 8人の武将
武田信玄
上杉謙信
毛利元就
徳川家康
島津義久
戦いに有利な特殊能力を備えた新おてつきシステム
デヴィッド・リー・ロスのソロアルバムの初代ギタリストは誰?
武田信玄軍
武田勝頼軍
I・ハンター
S・ヴァイ
前作から4年 ――――。
あの「殿様」がパワーアップして帰ってきた!
クイズ
殿様の野望2
TM
全国版
©CAPCOM 1991,1995 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のものです。
株式会社カプコン
アーケード営業統括部
アーケード西日本営業部／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
アーケード東日本営業部／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト
FEBRUARY 2.28 1995
No.137
平成7年2月28日発行(毎月2回15日､30日発行)
第10巻第3号通巻第137号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円



雑誌22444-2/28 Printed in Japan
T1022444020559